Walter Foster™

# КАК РИСОВАТЬ БЭТМЕНА

# BATMAN™

ТЕКСТ И ИЛЛЮСТРАЦИИ:
ТАЙ ТЕМПЛТОН

WWW.DCCOMICS.COM

ББК 85.15
УДК 741.02
Т32

Издательство
ПРАЙМ
ЕВРОЗНАК
WWW.P-EVRO.RU

ПРАВА НА ПЕРЕВОД ПОЛУЧЕНЫ ИЗДАТЕЛЬСТВОМ «ПРАЙМ-ЕВРОЗНАК» СОГЛАШЕНИЕМ С DC COMICS. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
НИКАКАЯ ЧАСТЬ ДАННОЙ КНИГИ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ВОСПРОИЗВЕДЕНА В КАКОЙ БЫ ТО НИ БЫЛО ФОРМЕ БЕЗ ПИСЬМЕННОГО РАЗРЕШЕНИЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ АВТОРСКИХ ПРАВ.

WRITTEN AND ILLUSTRATED BY TY TEMPLETON

HOW TO DRAW BATMAN™

FIRST PUBLISHED BY WALTER FOSTER PUBLISHING, INC.
23062 LA CADENA DRIVE, LAGUNA HILLS, CALIFORNIA 92653

ПРОЕКТ «ЛУЧШЕ ВСЕХ!»

ТЕКСТ И ИЛЛЮСТРАЦИИ — ТАЙ ТЕМПЛТОН

КАК РИСОВАТЬ БЭТМЕНА™

ПЕРЕВОД С АНГЛИЙСКОГО — А. БРОДОЦКАЯ
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РЕДАКТОР — В. ШИМКЕВИЧ
ПОДГОТОВКА К ПЕЧАТИ — Ю. НАГАЕВА

ПОДПИСАНО В ПЕЧАТЬ 11.11.2004. ФОРМАТ 84X108 1/16. ПЕЧАТЬ ОФСЕТНАЯ.
УСЛ. ПЕЧ. Л. 4,2. ТИРАЖ 3000 ЭКЗ. ЗАКАЗ № 3954.
«ПРАЙМ-ЕВРОЗНАК». 195009, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, УЛ. КОМСОМОЛА, 41.
ОБЩЕРОССИЙСКИЙ КЛАССИФИКАТОР ПРОДУКЦИИ ОК-005-93, ТОМ 2-953000, КНИГИ, БРОШЮРЫ.

ОТПЕЧАТАНО С ГОТОВЫХ ДИАПОЗИТИВОВ В ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ФИРМЕ
«КРАСНЫЙ ПРОЛЕТАРИЙ». 127473, МОСКВА, КРАСНОПРОЛЕТАРСКАЯ УЛ., 16.

ISBN 5-94946-144-4
ISBN 1-56010-326-4 (АНГЛ.)

ORIGINAL ENGLISH TITLE «HOW TO DRAW BATMAN»
COPYRIGHT © 1998, 2004 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED.
BATMAN AND ALL RELATED CHARACTERS,
NAMES AND INDICIA ARE TRADEMARKS OF DC COMICS.
BATMAN CREATED BY BOB KANE.

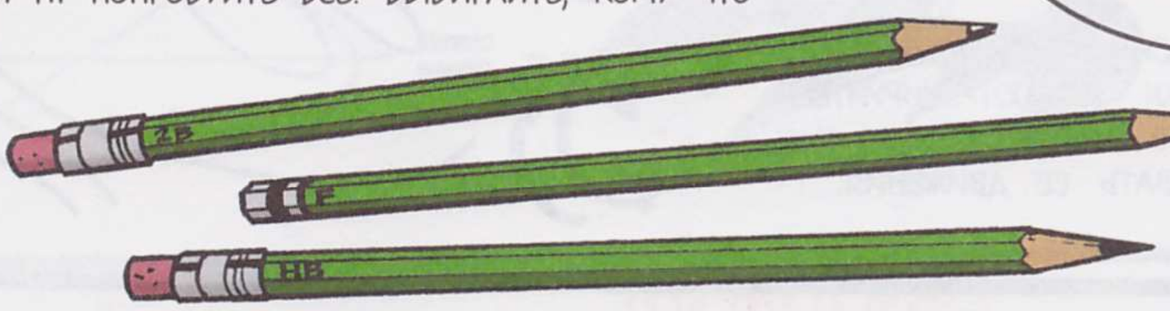
© ПЕРЕВОД С АНГЛИЙСКОГО А. БРОДОЦКАЯ, 2004
© ИЗДАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ. «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРАЙМ-ЕВРОЗНАК», 2005

# Спасательное снаряжение

НАУЧИТЬСЯ РИСОВАТЬ БЭТМЕНА НЕ ХУЖЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ХУДОЖНИКОВ — ЛЕГКО, ПРИЯТНО И УВЛЕКАТЕЛЬНО. ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ИНСТРУКЦИИ, И ВЫ СМОЖЕТЕ РИСОВАТЬ ПОТРЯСАЮЩИЕ КОМИКСЫ О БОРЬБЕ С ПРЕСТУПНЫМ МИРОМ СОВЕРШЕННО САМОСТОЯТЕЛЬНО!

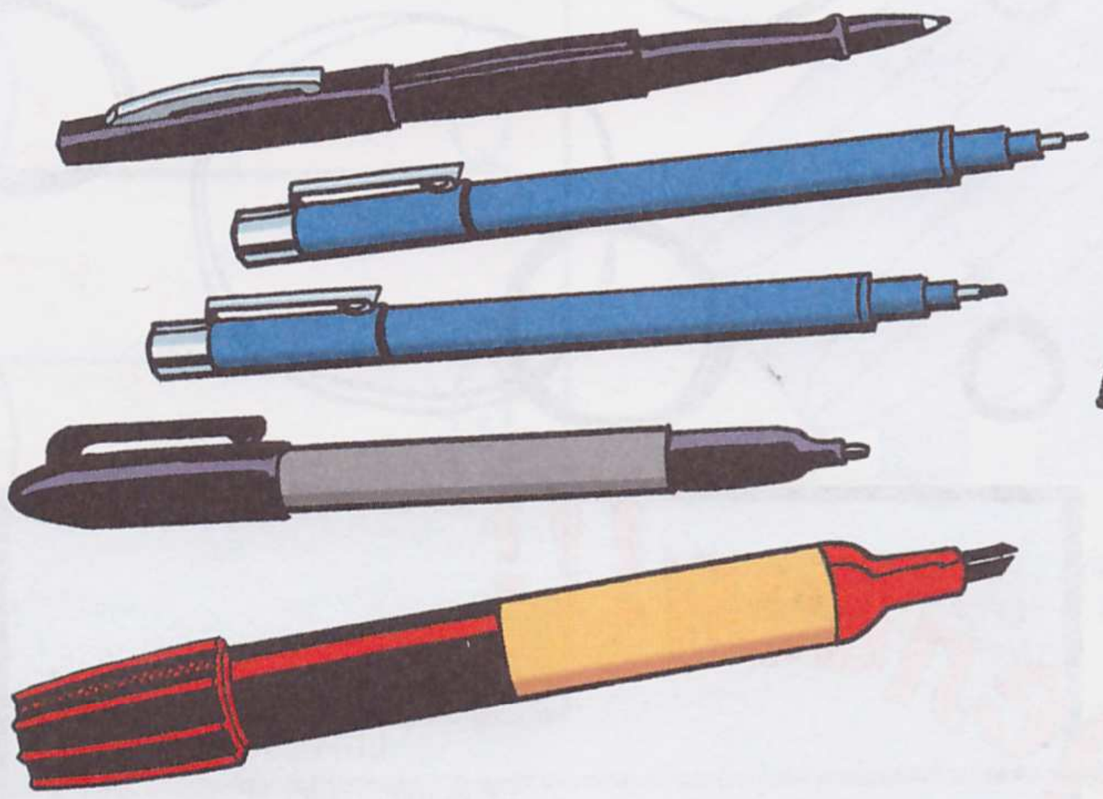
## КАРАНДАШИ

ГРИФЕЛИ БЫВАЮТ ОТ ТВЕРДЫХ ДО МЯГКИХ И ОБРАТНО — B, HB, F И H. ПОПРОБУЙТЕ ВСЕ! ВЫБИРАЙТЕ, КОМУ ЧТО НРАВИТСЯ.




## ФЛОМАСТЕРЫ

НАБЕРИТЕ ПОБОЛЬШЕ РАЗНОЦВЕТНЫХ ФЛОМАСТЕРОВ. ПУСТЬ У ВАС БУДУТ И ТОЛСТЫЕ, И ТОНКИЕ.



## БУМАГА

КОНЕЧНО, МОЖНО НАЙТИ КАКУЮ УГОДНО. ДЛЯ КОМИКСОВ ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОДХОДИТ ГЛАДКАЯ.

## ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ

ДЛЯ РАСКРАШИВАНИЯ РИСУНКОВ ЛУЧШЕ ВСЕГО ПОДОЙДУТ МЯГКИЕ ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ. А МОЖНО ОДНОВРЕМЕННО РИСОВАТЬ И ФЛОМАСТЕРАМИ, И ЦВЕТНЫМИ КАРАНДАШАМИ!

## ЛИНЕЙКА

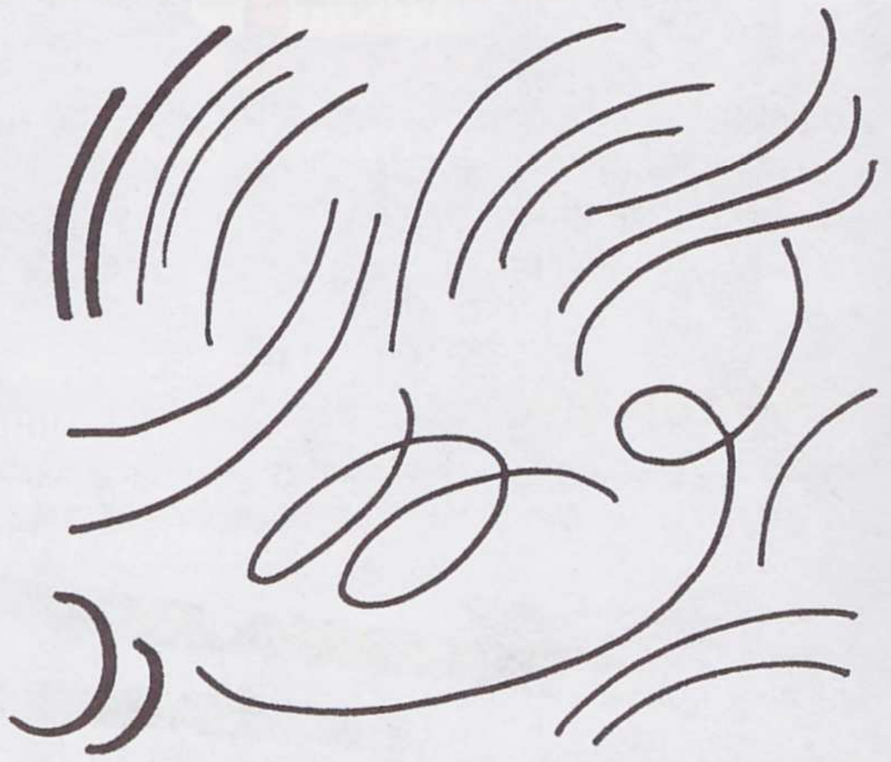
ЛИНЕЙКА ИЛИ УГОЛЬНИК ОЧЕНЬ ВАМ ПРИГОДЯТСЯ. ДЕРЖИТЕ ИХ ПОД РУКОЙ!

## РЕЗИНКИ

ПОПРОБУЙТЕ И РЕЗИНОВЫЕ, И ВИНИЛОВЫЕ, И СМЕШАННЫЕ. НИЧЕГО, ЕСЛИ ВЫ ИЗВЕДЕТЕ ТОННУ РЕЗИНОК. ВСЕ ИМЕЮТ ПРАВО НА ОШИБКИ!

# ДАВАЙТЕ

ГОВОРИТЕ, НЕ УМЕЕТЕ РИСОВАТЬ ПРЯМЫЕ ЛИНИИ? А КТО ВАС ПРОСИЛ?

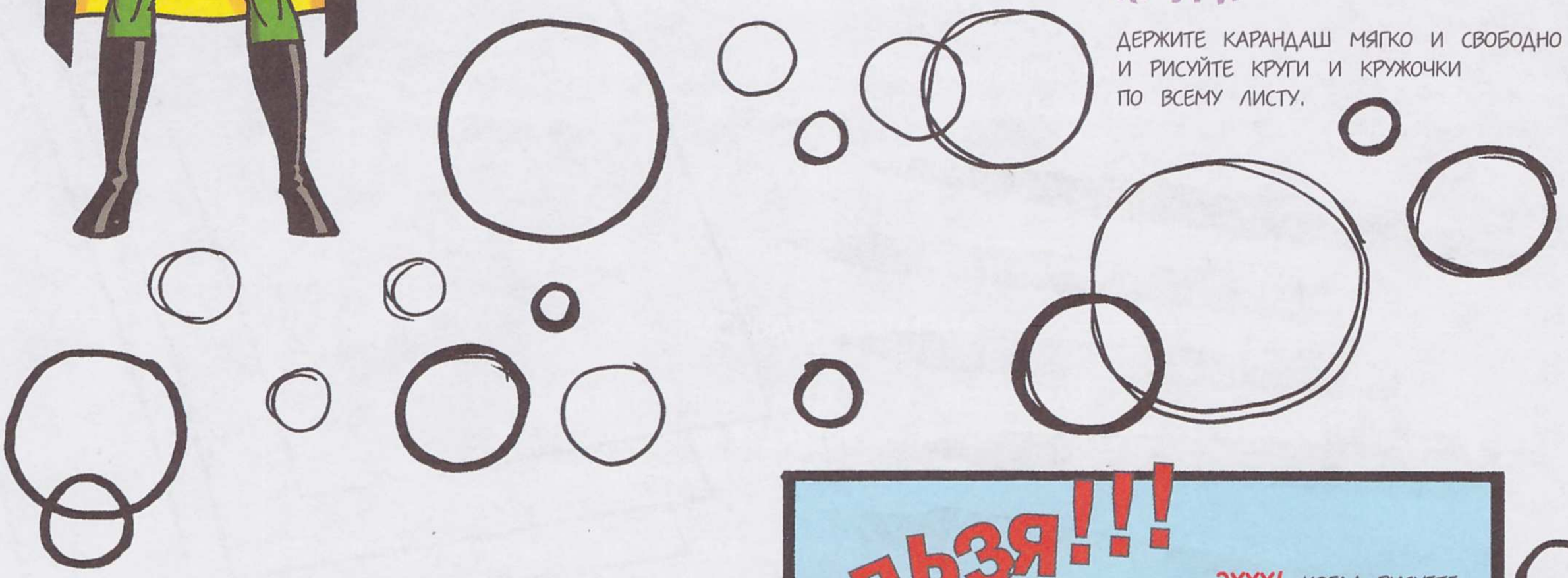


## КРИВЫЕ ЛИНИИ!

САМОЕ ВАЖНОЕ В РИСУНКЕ — СИЛЬНЫЕ, ПЛАВНЫЕ КРИВЫЕ, ТАК ЧТО ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ КАК СЛЕДУЕТ. РИСУЙТЕ ВСЕЙ РУКОЙ, ОТ ПЛЕЧА, ПРИВЫКАЙТЕ ЧУВСТВОВАТЬ ЕЕ ДВИЖЕНИЯ.

## КРУГИ

ДЕРЖИТЕ КАРАНДАШ МЯГКО И СВОБОДНО И РИСУЙТЕ КРУГИ И КРУЖОЧКИ ПО ВСЕМУ ЛИСТУ.



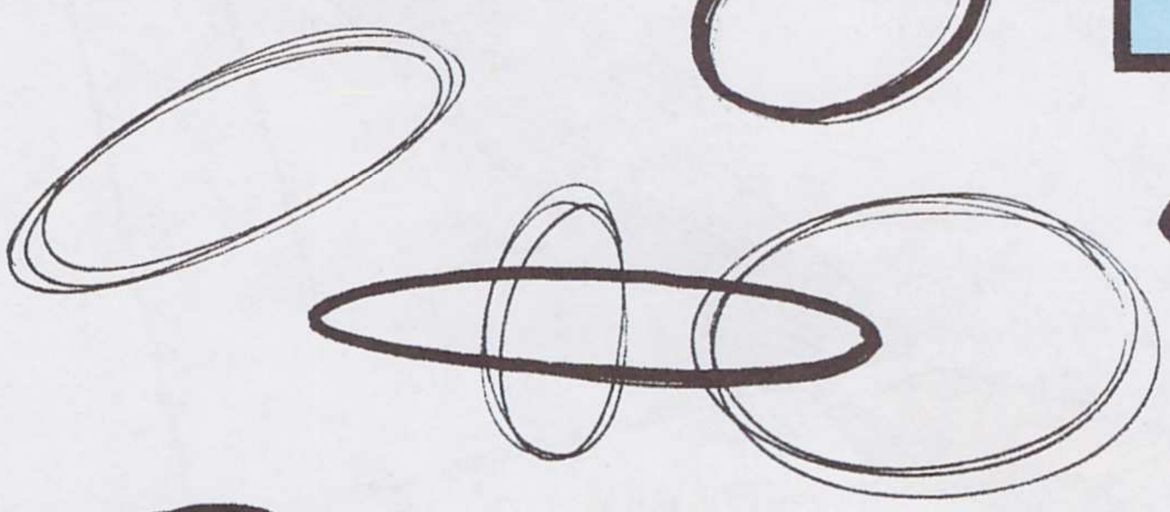
ПОКА ЧТО ОБ АККУРАТНОСТИ МЫ НЕ ДУМАЕМ. НИЧЕГО, ЧТО ОНИ КРИВЫЕ, — ЭТО ПРОСТО РАЗМИНКА!

## Нельзя!!!

**ЭХХХ!** КОГДА РИСУЕТЕ, СТАРАЙТЕСЬ НЕ ДЕЛАТЬ МЕЛКИХ ШТРИШКОВ. СМЕЛЕЕ! РАССЛАБЬТЕСЬ И ПОЛУЧАЙТЕ УДОВОЛЬСТВИЕ!

## ОВАЛЫ

А ТЕПЕРЬ РИСУЙТЕ ОВАЛЫ И ЭЛЛИПСЫ.



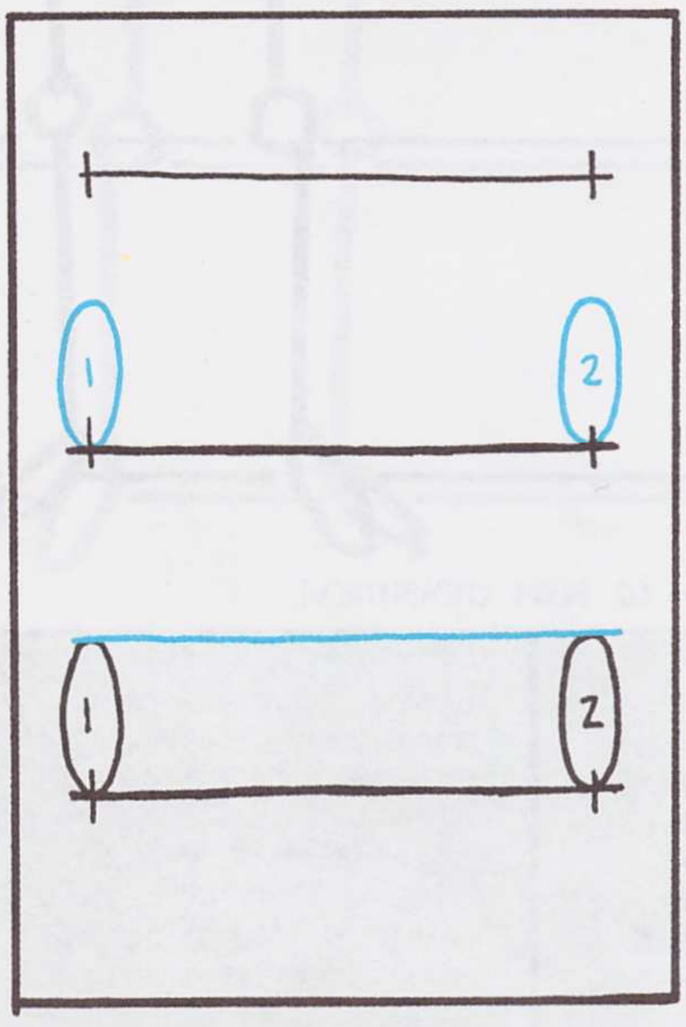
ПУСТЬ КРУЖКИ И ОВАЛЫ БУДУТ НАРИСОВАНЫ СВОБОДНО И ЛЕГКО. ДЕЛАЙТЕ ИХ ШИРОКИМИ И УЗКИМИ, БОЛЬШИМИ И МАЛЕНЬКИМИ.

ПОМНИТЕ, ЧТОБЫ ХОРОШО РИСОВАТЬ, НАДО ДВИГАТЬ ВСЕЙ РУКОЙ ОТ ПЛЕЧА, А НЕ ТОЛЬКО ЗАПЯСТЬЕМ И КИСТЬЮ.

# НАЧНЕМ!

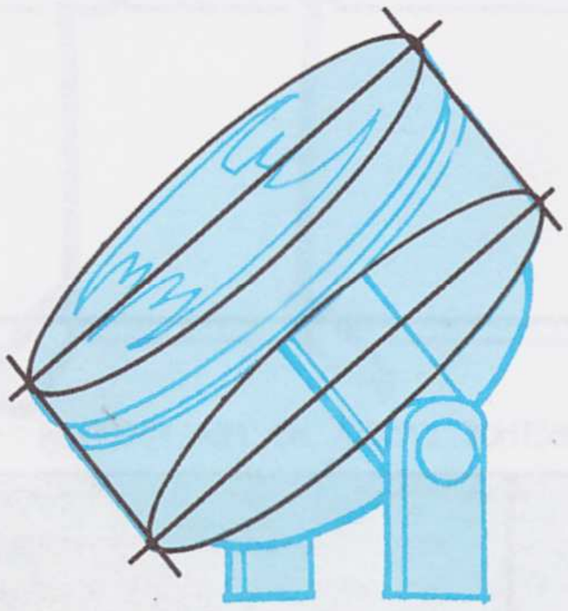
## ТРЕХМЕРНЫЕ РИСУНКИ

РУКУ УЖЕ ПОТРЕНИРОВАЛИ, ТЕПЕРЬ ПОРА РАЗМЯТЬ МОЗГИ! ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ, ЧТО ВСЕ ЭТИ КРУГИ И ОВАЛЫ — ТРЕХМЕРНЫЕ ПРЕДМЕТЫ!

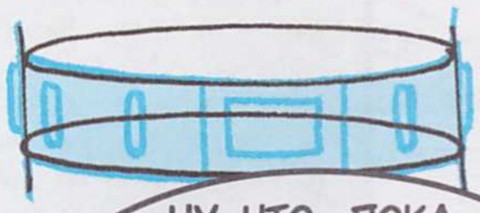



## ЦИЛИНДРЫ

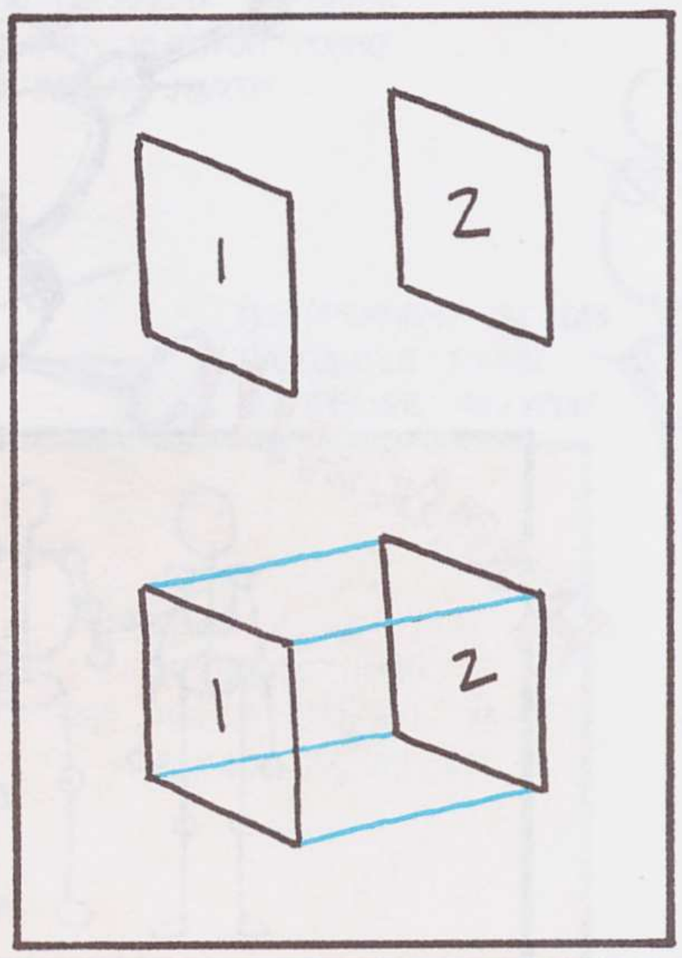
СМОТРИТЕ — ЕСЛИ СОЕДИНИТЬ ДВА ОДИНАКОВЫХ ОВАЛА ПАРАЛЛЕЛЬНЫМИ ЛИНИЯМИ, ПОЛУЧИТСЯ ТРУБА ИЛИ ЦИЛИНДР.



ЦИЛИНДРЫ БЫВАЮТ ДЛИННЫЕ И КОРОТКИЕ, ШИРОКИЕ И ПЛОСКИЕ, ТОНКИЕ И ТОЛСТЫЕ. ОГЛЯНИТЕСЬ — КРУГОМ ПОЛНО ЦИЛИНДРОВ!

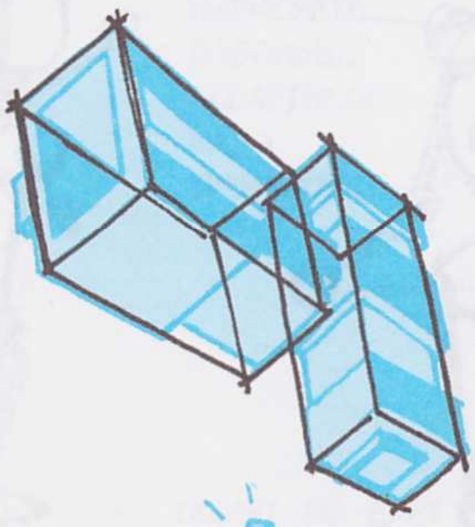


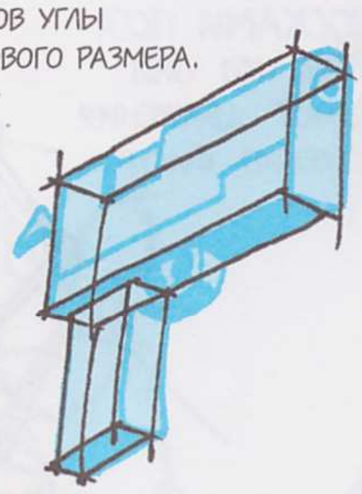
НУ ЧТО, ПОКА НЕ ОЧЕНЬ СЛОЖНО? ПОМНИТЕ О ТРЕХМЕРНОСТИ, И НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ НАЧНЕТСЯ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ!




## КИРПИЧИКИ

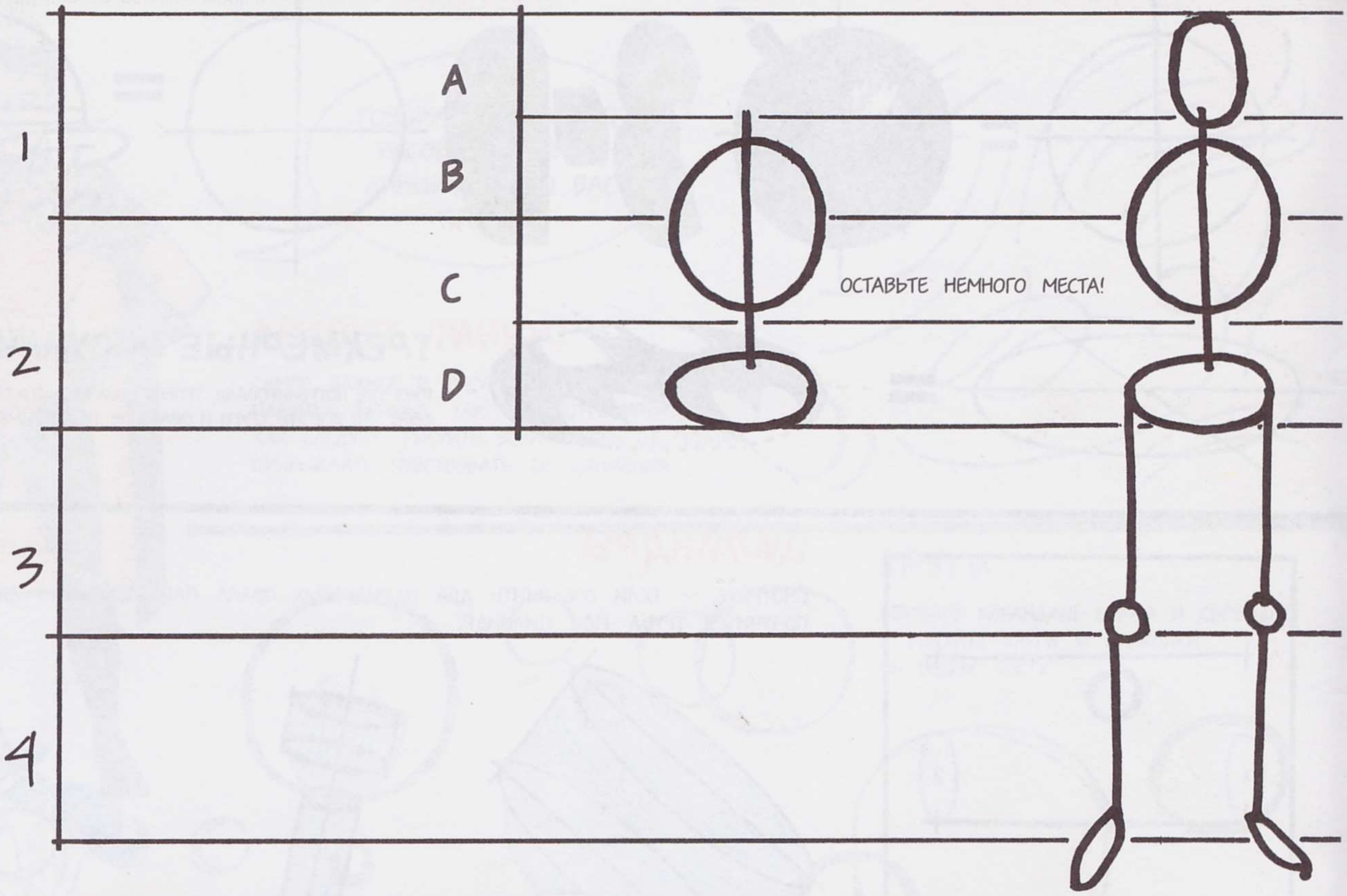
КИРПИЧИКИ РИСОВАТЬ — ПРОЩЕ ПРОСТОГО! СОЕДИНИТЕ ПАРАЛЛЕЛЬНЫМИ ЛИНИЯМИ ВМЕСТО ОВАЛОВ УГЛЫ ПРЯМОУГОЛЬНИКОВ ИЛИ РОМБОВ ОДИНАКОВОГО РАЗМЕРА.





МНОГИЕ ПРЕДМЕТЫ СОСТОЯТ ИЗ КИРПИЧИКОВ — МАШИНЫ, ДОМА, ПИСТОЛЕТЫ И Т. Д. ХОРОШИЕ ХУДОЖНИКИ ВСЕГДА ВИДЯТ ПРОСТЫЕ ФИГУРЫ, ИЗ КОТОРЫХ СОСТОИТ ВСЕ ВОКРУГ НАС!

# Пропорции



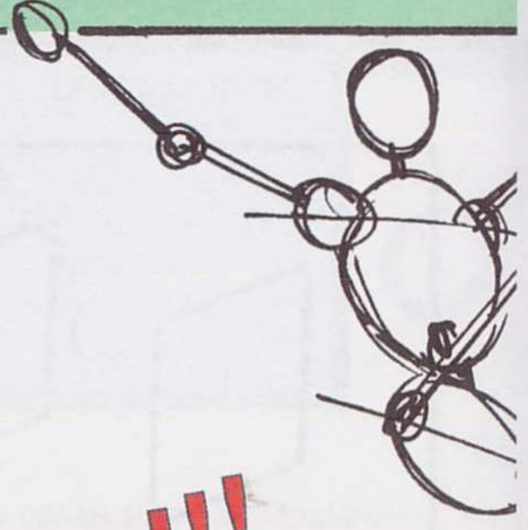

ЭТО — САМАЯ ТРУДНАЯ ЧАСТЬ КНИГИ! ЧЕСТНОЕ СЛОВО! НО МЫ УВЕРЕНЫ — ВЫ СО ВСЕМ СПРАВИТЕСЬ!

**ПРОПОРЦИИ** — ЭТО ПРАВИЛЬНЫЕ РАЗМЕРЫ ПРЕДМЕТОВ ОТНОСИТЕЛЬНО ДРУГИХ ПРЕДМЕТОВ. ПОКА НЕ ОЧЕНЬ СЛОЖНО, ПРАВДА? ПРОВЕДИТЕ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ЛИНИЮ И ПОДЕЛИТЕ ЕЕ НА ЧЕТЫРЕ РАВНЫЕ ЧАСТИ (КАК НА РИСУНКЕ СВЕРХУ). ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ ДЕЛАЙТЕ ПОТОНЬШЕ: НА ОКОНЧАТЕЛЬНОМ РИСУНКЕ ИХ НЕ БУДЕТ. ВЕРХНЮЮ ПОЛОВИНУ ПОДЕЛИТЕ ЕЩЕ НА ЧЕТЫРЕ ЧАСТИ.

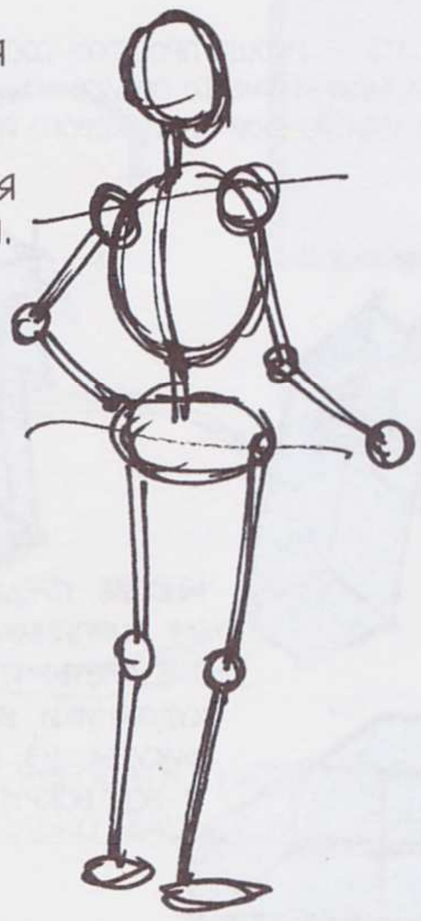
**УРА, ПОЛУЧИЛОСЬ!**

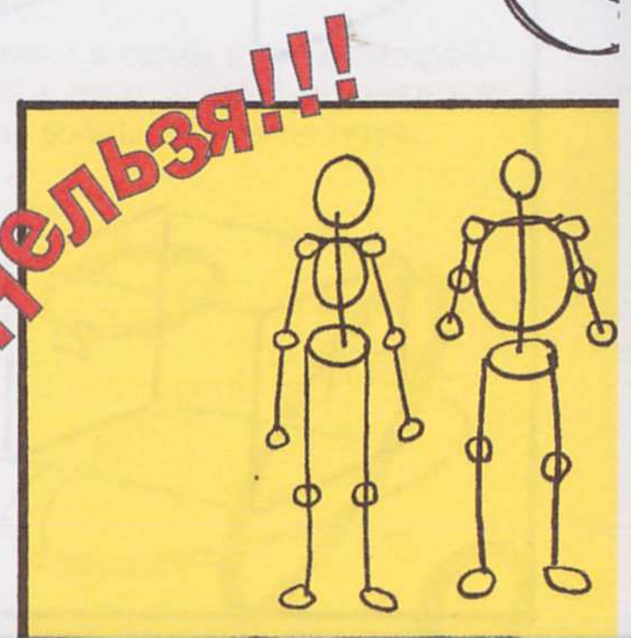
НАРИСУЙТЕ ЛИНИЮ ПОЗВОНОЧНИКА — ОТ ЛИНИИ A ДО СЕРЕДИНЫ СЕКЦИИ D. НАМЕТЬТЕ ВЕРХНЮЮ ЧАСТЬ ТЕЛА — ОВАЛ, КОТОРЫЙ НЕМНОГО НЕ ДОХОДИТ ДО ЛИНИЙ A И C. ОСТАВЬТЕ ПРОМЕЖУТКИ ВВЕРХУ И ВНИЗУ, КАК НА НАШЕМ РИСУНКЕ! ТЕПЕРЬ ОЧЕРТИТЕ ТАЗ — НЕЧТО ВРОДЕ ДЫНЬКИ МЕЖДУ C И D.

НАРИСУЙТЕ ГОЛОВУ — ОВАЛ ТОЧНО МЕЖДУ ДВУМЯ ВЕРХНИМИ ЛИНИЯМИ. НОГИ НАЧИНАЮТСЯ ПО БОКАМ ТАЗА И ПРОДОЛЖАЮТСЯ ДО САМОЙ ЗЕМЛИ. МОЛОДЦЫ! САМИ ЗАМЕТИЛИ, ЧТО КОЛЕНИ НАХОДЯТСЯ ТОЧНО ПОСЕРЕДИНЕ МЕЖДУ НИЗОМ ТАЗА И ЗЕМЛЕЙ!

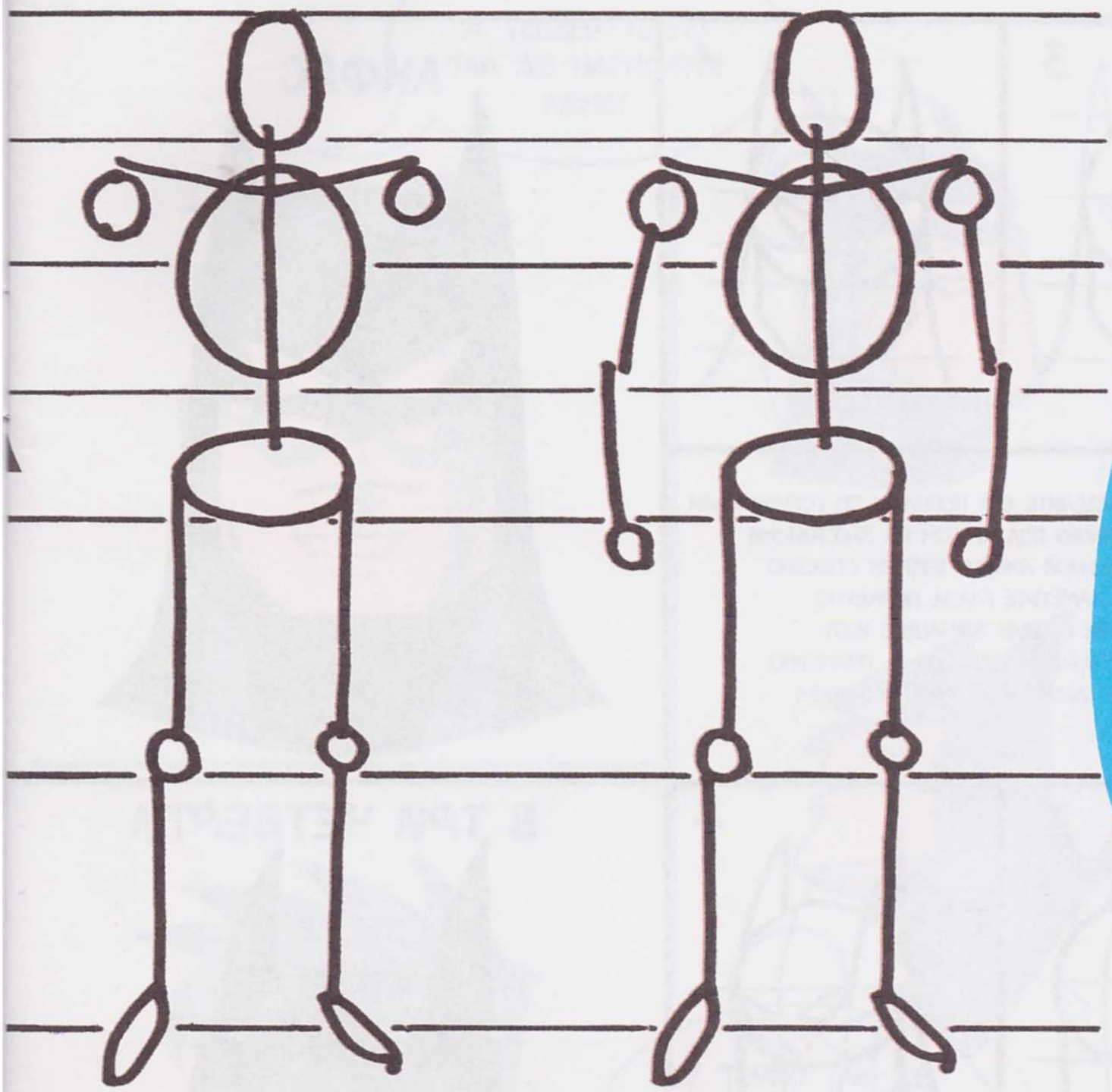


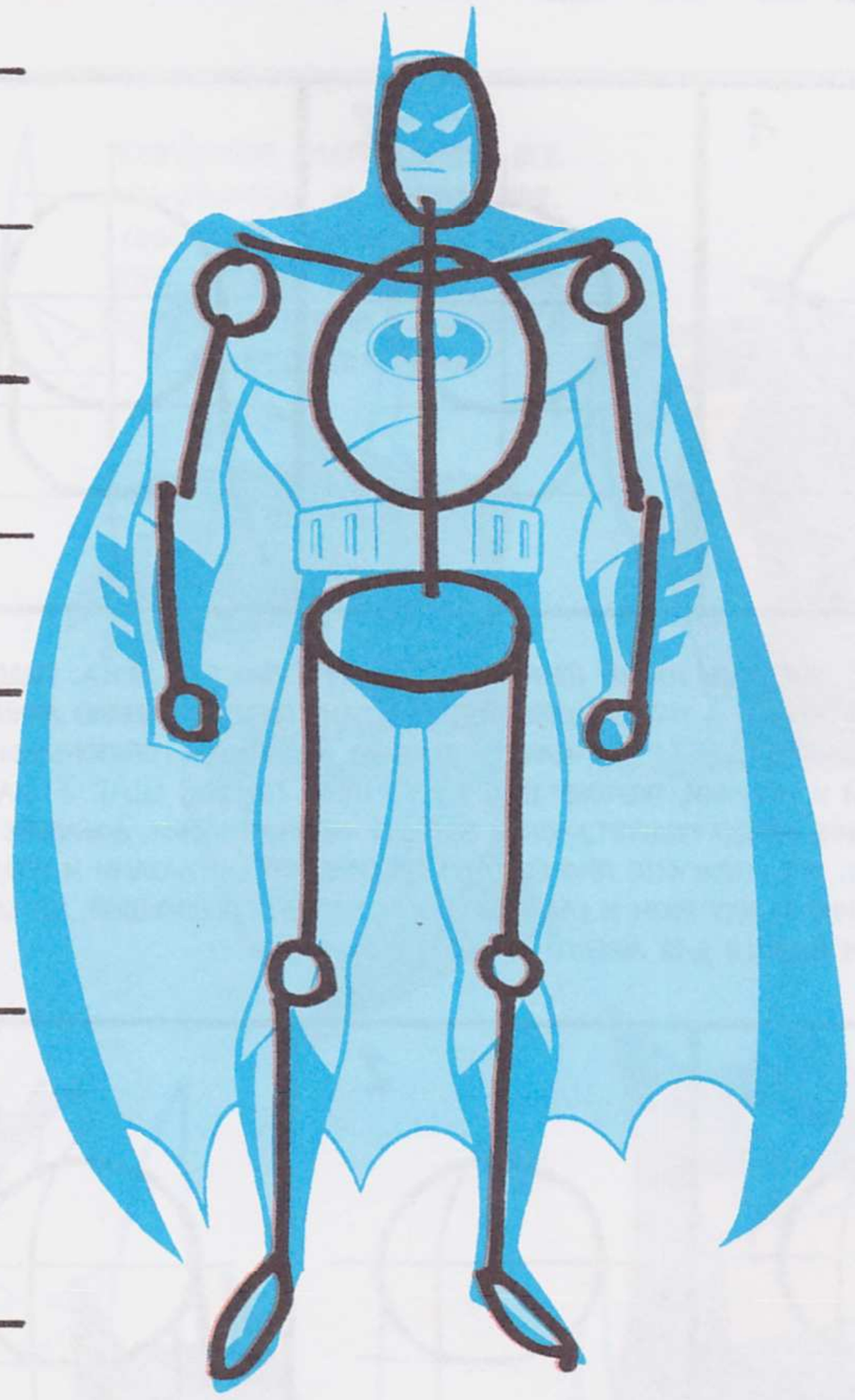
СРИСУЙТЕ ЭТИ «СКЕЛЕТИКИ»! ЭТИ РИСУНКИ НАЗЫВАЮТСЯ **НАБРОСКАМИ ПОЗ**, ПОТОМУ ЧТО ОНИ ОПРЕДЕЛЯЮТ ДВИЖЕНИЯ И ПОЛОЖЕНИЕ ФИГУРЫ.





# САМОЕ ГЛАВНОЕ В РИСОВАНИИ ФИГУРЫ





ДОБАВЬТЕ КЛЮЧИЦЫ — ЛИНИИ, ОТХОДЯЩИЕ В ОБЕ СТОРОНЫ ОТ ПОЗВОНОЧНИКА ПОСЕРЕДИНЕ СЕКЦИИ B. ПОМНИТЕ, ПЛЕЧИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ШИРЕ БЕДЕР. НАРИСУЙТЕ КРУЖОЧКИ НА КОНЦАХ КЛЮЧИЦ — ПЛЕЧИ.

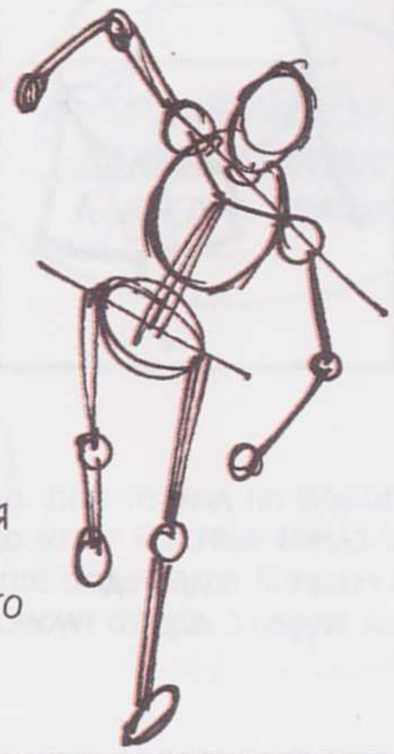
КОГДА РУКИ ОПУЩЕНЫ, ЛОКТИ НАХОДЯТСЯ НА УРОВНЕ НИЖНЕЙ ЧЕСТИ РЕБЕР. А ЗАПЯСТЬЯ — НЕ ЛАДОНИ! — ОКАЗЫВАЮТСЯ ТОЧНО НА ЛИНИИ D. НАВЕРНОЕ, ВЫ УЖЕ ПОНЯЛИ, ЧТО ЛИНИЯ D ОТМЕЧАЕТ СЕРЕДИНУ ФИГУРЫ, — ВЫ ЖЕ ХОРОШИЙ ХУДОЖНИК. НУ ВОТ, СКЕЛЕТ ГОТОВ!

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ВСЕ ПРОВЕРЯТЬ! НЕ СЛИШКОМ ЛИ ВЕЛИКА ГОЛОВА ПО СРАВНЕНИЮ С ГРУДНОЙ КЛЕТКОЙ? ПРОВЕРЯЙТЕ ПРОПОРЦИИ!

ПО-ПРЕЖНЕМУ ЛИ ВАША ФИГУРА ВЫСОТОЙ РОВНО В ВОСЕМЬ ГОЛОВ?

ПО-ПРЕЖНЕМУ ЛИ ТАЗ НАХОДИТСЯ ТОЧНО ПОСЕРЕДИНЕ ФИГУРЫ?

НАРИСУЙТЕ ПОБОЛЬШЕ СКЕЛЕТИКОВ! НАДО ТРЕНИРОВАТЬСЯ!



СКЕЛЕТ НЕ ДАЕТ ТЕЛУ РАЗВАЛИТЬСЯ НА ЧАСТИ. НАРИСОВАННОГО ЭТО ТОЖЕ КАСАЕТСЯ!

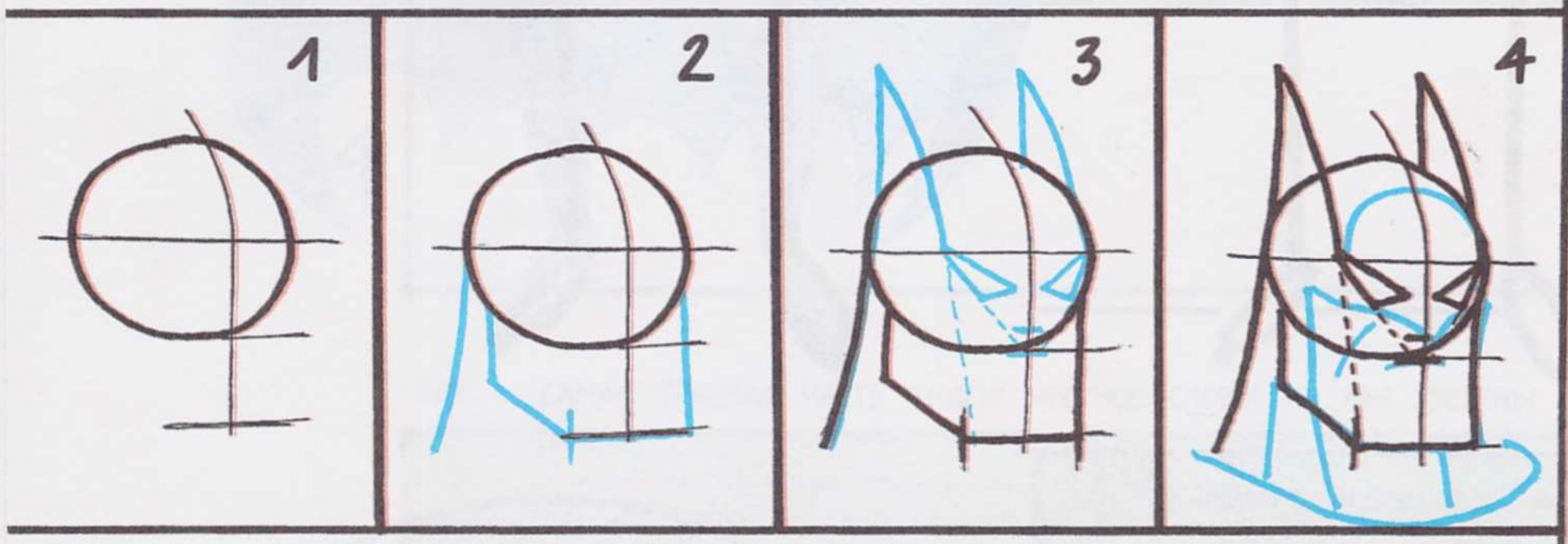
НЕЛЬЗЯ **ОШИБАТЬСЯ** В ПРОПОРЦИЯХ! БЕЗ НИХ НЕ ВИДАТЬ ВАМ ХОРОШИХ РИСУНКОВ!

# ГОЛОВА. СОБЛЮДАЕМ



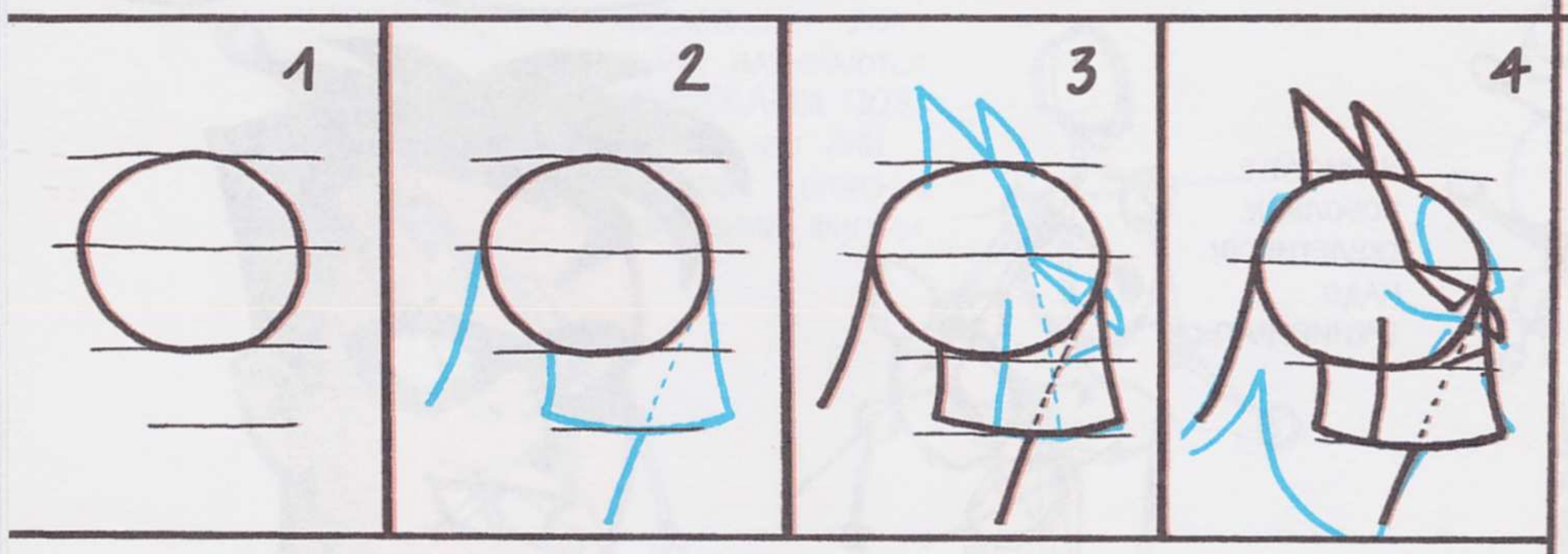

**ШАГ 1:** РИСОВАТЬ ГОЛОВУ БЭТМЕНА НАЧИНАЕМ С ПРОСТОГО КРУГА. ПОДЕЛИТЕ ЕГО ПОПОЛАМ ПО ГОРИЗОНТАЛИ И ПО ВЕРТИКАЛИ. А ТЕПЕРЬ ДОРИСУЙТЕ ЕЩЕ ОДНУ ГОРИЗОНТАЛЬНУЮ ЛИНИЮ ПОД КРУГОМ НА РАССТОЯНИИ ПОЛОВИНЫ КРУГА. **ШАГ 2:** ЧЕЛЮСТЬ ДОХОДИТ ДО НИЖНЕЙ ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ ЛИНИИ. БЭТМЕН СТРАШНО СИЛЬНЫЙ И МОГУЧИЙ, ПОЭТОМУ ШЕЯ У НЕГО ШИРЕ ГОЛОВЫ. **ШАГ 3:** НАМЕТЬТЕ ГЛАЗА ПРИМЕРНО ПОСЕРЕДИНЕ МЕЖДУ ПОДБОРОДКОМ И ВЕРХНЕЙ ЧАСТЬЮ ГОЛОВЫ. ДОБАВЬТЕ ОСТРЫЕ ТОРЧАЩИЕ УШИ. **ШАГ 4:** РОТ НАРИСУЙТЕ ПРИМЕРНО ПОСЕРЕДИНЕ МЕЖДУ ГЛАЗАМИ И ПОДБОРОДКОМ. НОС — ПРИМЕРНО ПОСЕРЕДИНЕ МЕЖДУ РТОМ И ГЛАЗАМИ. НОС У БЭТМЕНА НЕБОЛЬШОЙ, НО ТАКИЕ ПРОПОРЦИИ В ОБЩЕМ И ЦЕЛОМ ГОДЯТСЯ ДЛЯ ЛЮБОГО ЛИЦА.

## АНФАС




**ШАГ 1:** КРУГ И ЛИНИЮ ПОДБОРОДКА РИСУЕМ, КАК РАНЬШЕ. ПОСКОЛЬКУ ГОЛОВА БЭТМЕНА ПОВЕРНУТА В ТРИ ЧЕТВЕРТИ, ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЛИНИЯ ИЗОГНУТА ВПРАВО. **ШАГ 2:** ДОБАВЬТЕ ЧЕЛЮСТЬ, НЕ ЗАБЫВАЯ О ТОМ, ЧТО ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЛИНИЯ ДЕЛИТ ЕЕ ПОПОЛАМ. **ШАГ 3:** С ЭТОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ВИДНО, ЧТО УШИ БЭТМЕНА НАЧИНАЮТСЯ ТАМ, ГДЕ ЧЕЛЮСТЬ ПРИКРЕПЛЯЕТСЯ К ГОЛОВЕ, И КОНЧАЮТСЯ НА УРОВНЕ УГОЛКОВ ГЛАЗ. **ШАГ 4:** ПОМНИТЕ, ЧТО ГЛАВНОЕ В ЛИЦЕ БЭТМЕНА — ЧЕЛЮСТЬ И СКУЛЫ. ДОЛЖЕН ЖЕ ОН БЫТЬ ПОХОЖ НА СУПЕРГЕРОЯ, В КОНЦЕ-ТО КОНЦОВ!

## В ТРИ ЧЕТВЕРТИ




**ШАГ 1:** ПРОФИЛЬ ТОЖЕ РИСУЕМ НА ОСНОВЕ КРУГА, ТОЛЬКО ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ СЛЕГКА ПРИПЛЮСНУТ. **ШАГ 2:** ШЕЯ СЗАДИ «ВХОДИТ» В ГОЛОВУ НА УРОВНЕ САМОЙ ШИРОКОЙ ЧАСТИ ОВАЛА И ШИРИНОЙ С ГОЛОВУ. **ШАГ 3:** ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, КАК ВЫДАЕТСЯ МОЩНЫЙ ПОДБОРОДОК: ЭТО ГЛАВНАЯ ЧЕРТА ЛИЦА РЫЦАРЯ ТЬМЫ. **ШАГ 4:** НЕ ЗАБЫВАЙТЕ! УШИ БЭТМЕНА ВИДНЫ С ЛЮБОГО РАКУРСА!

## ПРОФИЛЬ

# ПРОПОРЦИИ!

А ТЕПЕРЬ ТОЧНО ТАК ЖЕ НАРИСУЙТЕ МЕНЯ!

ПОПРОБУЙТЕ НАРИСОВАТЬ ВСЕ ЭТИ РАКУРСЫ И ВЫРАЖЕНИЯ. ОНИ ВАМ ПРИГОДЯТСЯ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ РИСОВАТЬ, КАК БЭТМЕН И РОБИН СРАЖАЮТСЯ С ПРЕСТУПНИКАМИ!

ВСЕ ТОЧНО ТАК ЖЕ. НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ПРОВЕРЯТЬ ПРОПОРЦИИ!

У МЕНЯ ЛИЦО НЕМНОГО ДРУГОЕ. ПОСМОТРИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО!

ТРЕНИРУЙТЕСЬ! ГОЛОВА ХОРОШО, А ВОСЕМЬ ЛУЧШЕ!

# ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦА

Печаль

Страх

Удивление

Скука

Злость

Коварство

Ошеломление

Усталость

Смех

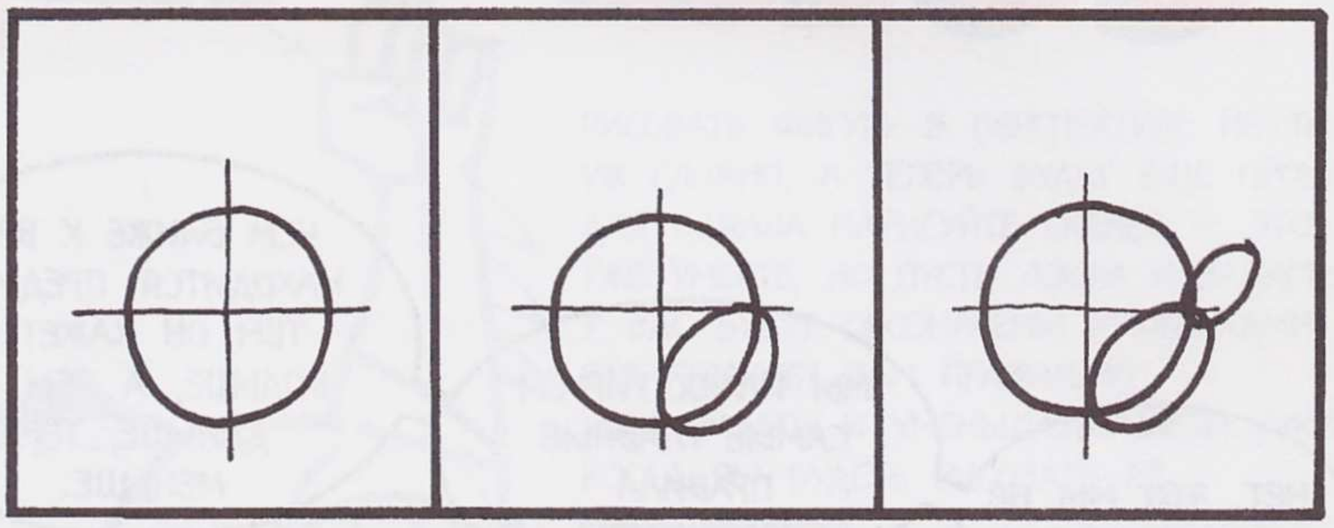
Боль

Ярость

Отвращение

# Пропорции руки

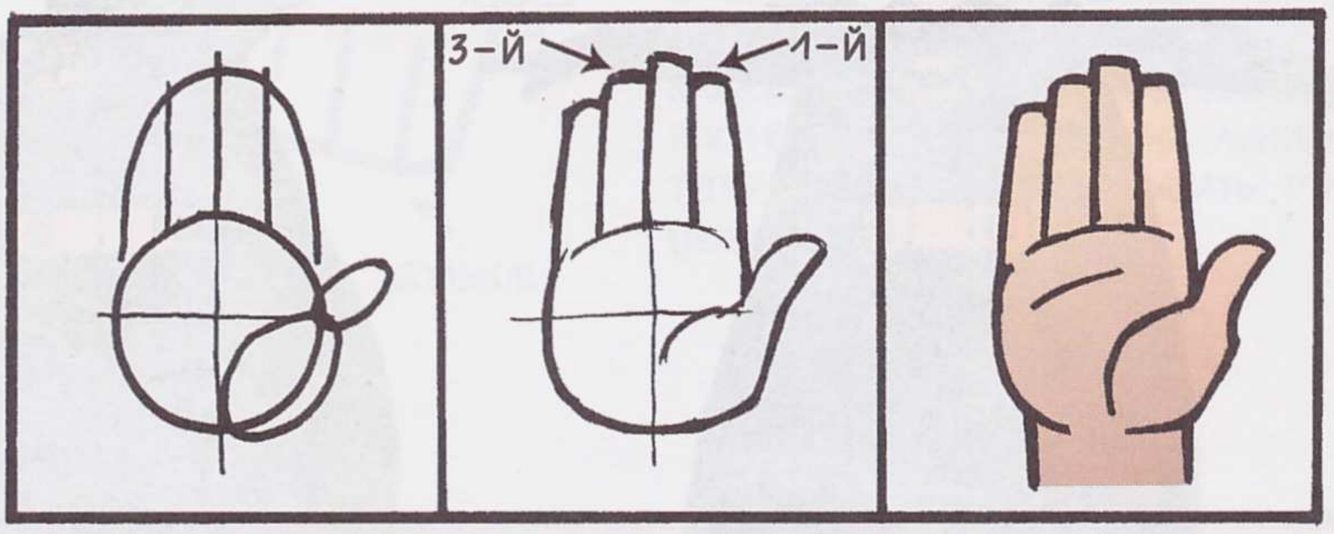
РУКИ БЫВАЮТ САМЫХ РАЗНЫХ ФОРМ И РАЗМЕРОВ. ВОТ НЕСКОЛЬКО ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ УСВОИТЬ ДЛЯ НАЧАЛА. ПОДУМАЙТЕ О ПРОПОРЦИЯХ, И ТОГДА ВАШИ ГЕРОИ ВМИГ НАУЧАТСЯ ПРАВИЛЬНО ХВАТАТЬ, ПОКАЗЫВАТЬ, БИТЬ И ПРОЩАТЬСЯ!



НАЧНИТЕ С КРУГА. ПОДЕЛИТЕ ЕГО ПОПОЛАМ ПО ВЕРТИКАЛИ И ГОРИЗОНТАЛИ.

НАРИСУЙТЕ ОВАЛ В ПРАВОЙ НИЖНЕЙ ЧАСТИ, ЕСЛИ РИСУЕТЕ ПРАВУЮ РУКУ, И В ЛЕВОЙ — ЕСЛИ ЛЕВУЮ.

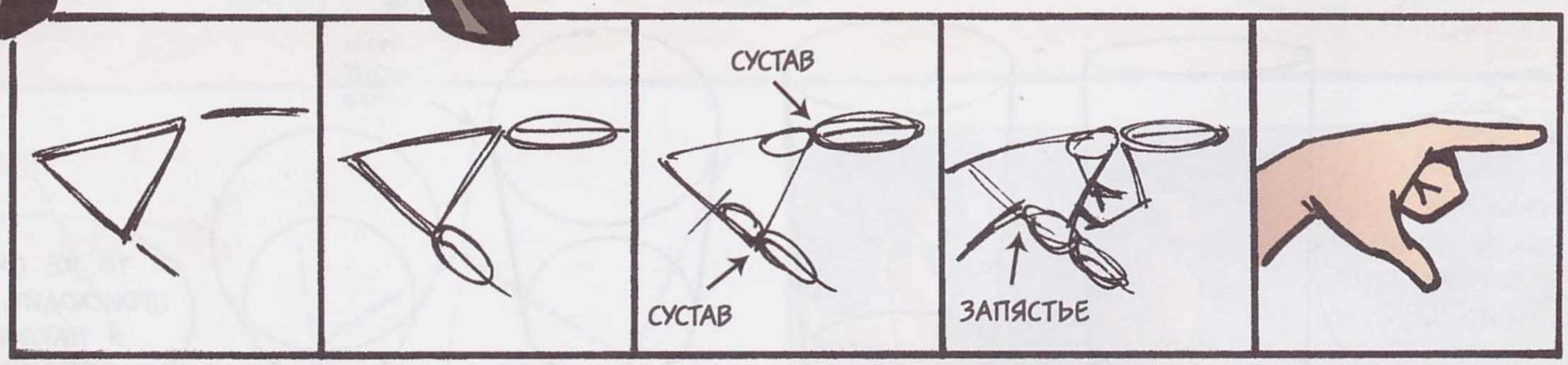
ДОБАВЬТЕ ЕЩЕ ОДИН ОВАЛ, ПОМЕНЬШЕ, НА ВЕРХУШКЕ ПЕРВОГО, — ЭТО БУДЕТ БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ. ПУСТЬ ОБА ОВАЛА ОТСТОЯТ ОТ ЛАДОНИ НА УГОЛ ПРИМЕРНО В 45°.




ДОРИСУЙТЕ ПЛАВНУЮ ЛИНИЮ ПАЛЬЦЕВ И ПРОВЕДИТЕ ВЕРТИКАЛЬНЫЕ ЛИНИИ. СРЕДНИЙ ПАЛЕЦ ДОЛЖЕН БЫТЬ ПРИМЕРНО ТАКОЙ ЖЕ ДЛИНЫ, ЧТО И ЛАДОНЬ.

ПЕРВЫЙ И ТРЕТИЙ ПАЛЬЦЫ ОБЫЧНО ПРИМЕРНО ОДИНАКОВОЙ ДЛИНЫ. МИЗИНЧИК — САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ.

ЛАДОНЬ ЧУТОЧКУ ШИРЕ, ЧЕМ ПАЛЬЦЫ. ПОГЛЯДИТЕ НА СВОЮ РУКУ. ТАКИЕ ЛИ У НЕЕ ПРОПОРЦИИ?




НАРИСОВАТЬ ЛАДОНЬ СБОКУ ЧУТОЧКУ ТРУДНЕЕ. НАЧНИТЕ С ТРЕУГОЛЬНИКА. НАРИСУЙТЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ВЕРХНЕЙ СТОРОНЫ — ЭТО БУДЕТ УКАЗАТЕЛЬНЫЙ ПАЛЕЦ. НИЖНЮЮ СТОРОНУ СДЕЛАЙТЕ В ДВА РАЗА КОРОЧЕ (БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ).

ТЕПЕРЬ ДОРИСУЕМ НА КОСТОЧКИ ЧУТОЧКУ МЯСА!

НА СЕРЕДИНЕ КАЖДОЙ СТОРОНЫ НАХОДЯТСЯ СУСТАВЫ.

ЗАПЯСТЬЕ НАЧИНАЕТСЯ У САМОГО БОЛЬШОГО ПАЛЬЦА. ПРОЧИЕ ПАЛЬЦЫ КРЕПЯТСЯ К ЛАДОНИ СВЕРХУ.

ПОСМОТРИТЕ НА СОБСТВЕННУЮ РУКУ И ДОРИСУЙТЕ ДЕТАЛИ. НАСТОЯЩИЕ ХУДОЖНИКИ ВСЕГДА ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧАЮТ НАТУРУ! НА ОДНИХ ДОГАДКАХ ДАЛЕКО НЕ УЕДЕШЬ!

## ЕЩЕ РУКИ

# СОКРАЩЕНИЕ

НЕТ, ЭТО МЫ НЕ ЗАРЯДКУ ДЕЛАЕМ.

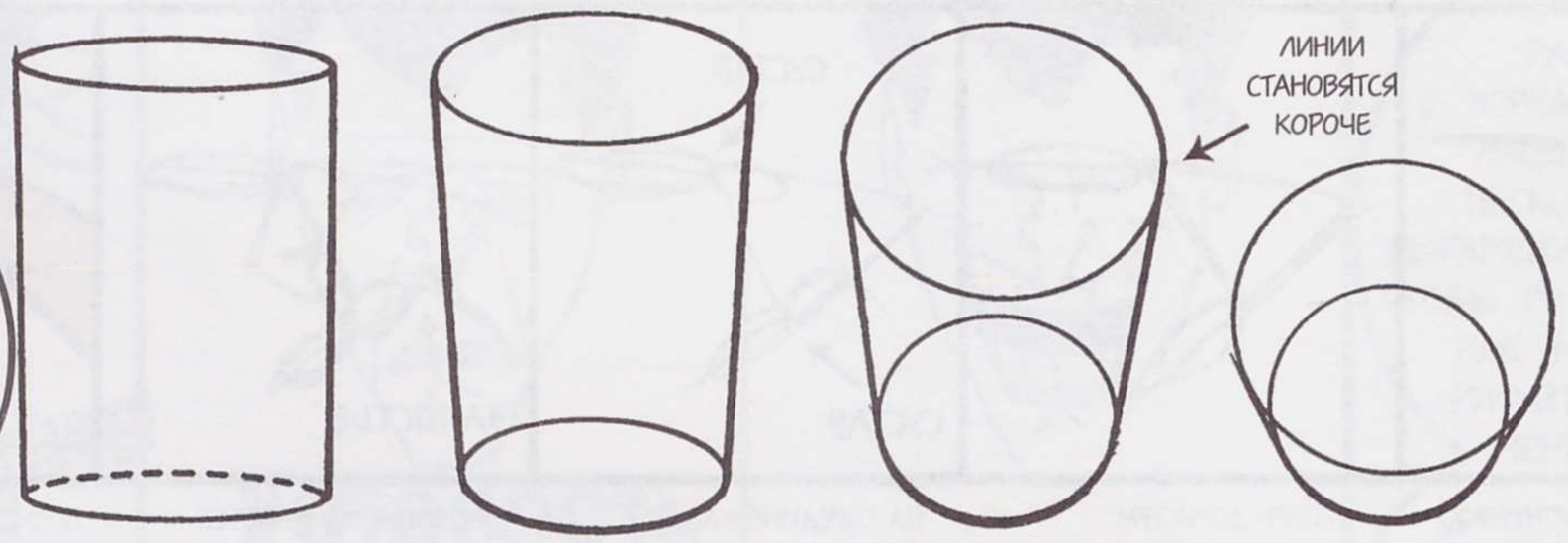
МЫ ИЛЛЮСТРИРУЕМ САМЫЕ ГЛАВНЫЕ ПРАВИЛА ПЕРСПЕКТИВЫ.

ЧЕМ БЛИЖЕ К ВАМ НАХОДИТСЯ ПРЕДМЕТ, ТЕМ ОН КАЖЕТСЯ БОЛЬШЕ, А ЧЕМ ОН ДАЛЬШЕ, ТЕМ МЕНЬШЕ.

А ЛИНИИ ПО БОКАМ ПРЕДМЕТОВ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ВАС, КАЖУТСЯ КОРОЧЕ.

ПОСМОТРИТЕ НА МОИ РУКИ И НОГИ!

ЛИНИИ НОГИ КАЖУТСЯ КОРОЧЕ




ПОСМОТРИТЕ, ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ОПРОКИНУТЬ ЭТОТ ЦИЛИНДР.

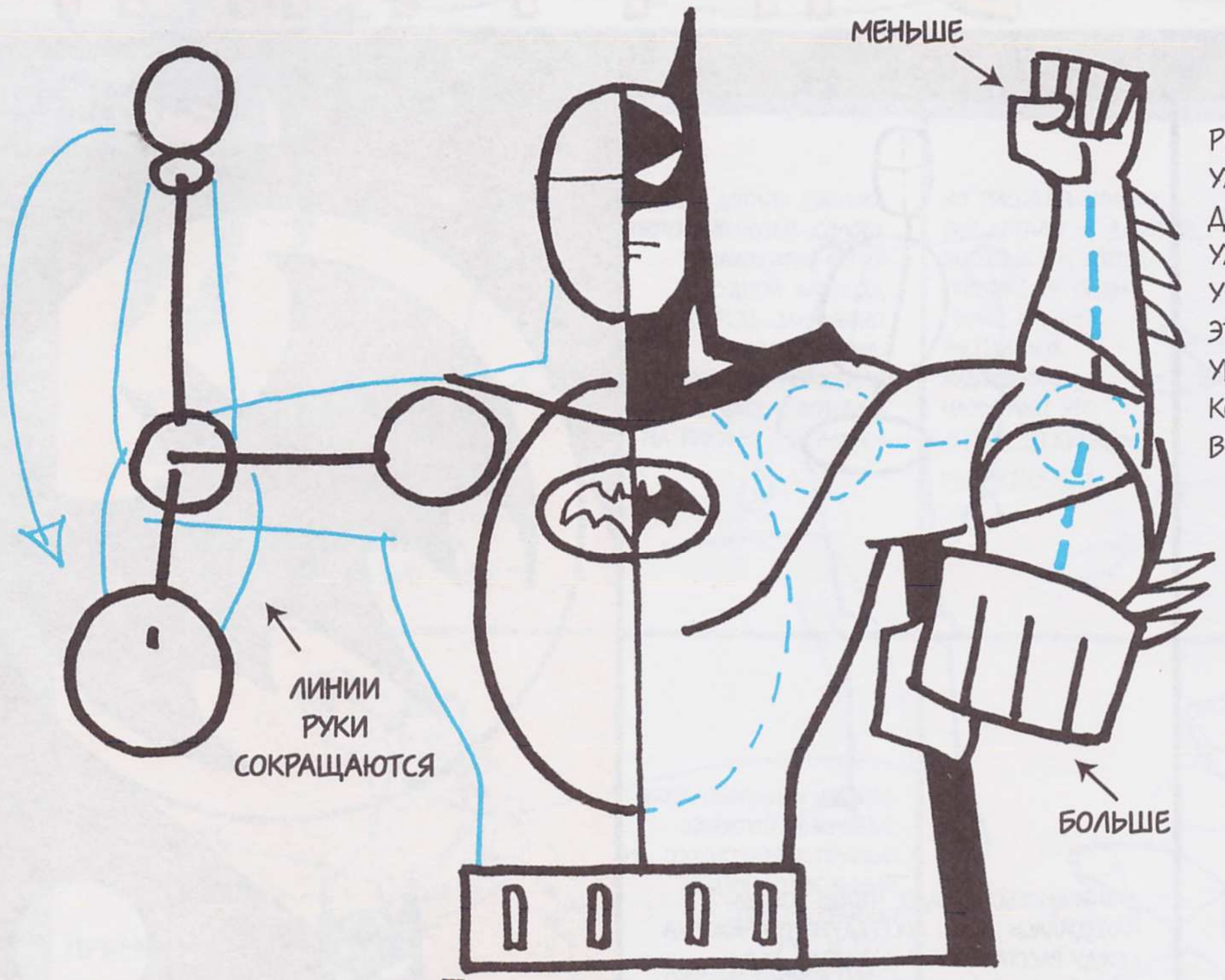
СНАЧАЛА ЦИЛИНДР СТОИТ ВЕРТИКАЛЬНО. ВЫ СМОТРИТЕ НА НЕГО ПРЯМО, ПОЭТОМУ ВЕРХНИЙ И НИЖНИЙ ОВАЛЫ ПРИМЕРНО ОДНОГО РАЗМЕРА. КОГДА ЦИЛИНДР НА ВТОРОМ РИСУНКЕ НАЧИНАЕТ ПАДАТЬ, ВЕРХ ОКАЗЫВАЕТСЯ БЛИЖЕ К ВАМ, ЧЕМ НИЗ, ПРАВДА?

НА ТРЕТЬЕМ РИСУНКЕ ВЕРХ ЦИЛИНДРА ЕЩЕ БЛИЖЕ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, ЧТО ТЕПЕРЬ ВЕРХНИЙ ОВАЛ СТАЛ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ И БЛИЖЕ, ЧЕМ НИЖНИЙ, А БОКОВЫЕ СТОРОНЫ ЦИЛИНДРА КАЖУТСЯ ГОРАЗДО КОРОЧЕ, ЧЕМ КОГДА ОН СТОИТ ПРЯМО. ВОТ ЭТО И ЕСТЬ СОКРАЩЕНИЕ! НА ЧЕТВЕРТОМ РИСУНКЕ ЦИЛИНДР СМОТРИТ ПРЯМО НА ВАС, А БОКОВЫХ СТОРОН ПОЧТИ НЕ ВИДНО. ЭК ЕГО **СОКРАТИЛО!**

ТО ЖЕ САМОЕ ПРОИСХОДИТ, КОГДА Я НАКЛОНЯЮ ГОЛОВУ.

ЛИНИИ ПО БОКАМ ЛИЦА СОКРАТИЛИСЬ. ПОСМОТРИТЕ, НАСКОЛЬКО ЛОБ ТЕПЕРЬ БОЛЬШЕ ПОДБОРОДКА!

# В ПЕРСПЕКТИВЕ

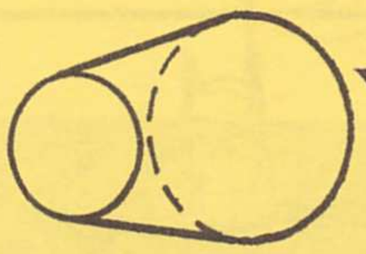



РИСОВАТЬ ФИГУРУ В ПЕРСПЕКТИВЕ НЕ ТАК УЖ СЛОЖНО, А ТЕПЕРЬ БУДЕТ ЕЩЕ ПРОЩЕ. ДЛЯ НАЧАЛА НАРИСУЙТЕ СКЕЛЕТ — ЭТО ВЫ УЖЕ УМЕЕТЕ, НО ПУСТЬ ЛОКТИ И ЗАПЯСТЬЯ У ВАС БУДУТ ОБОЗНАЧЕНЫ КРУЖОЧКАМИ. ЭТО ПОМОЖЕТ ВАМ ПРАВИЛЬНО УВЕЛИЧИВАТЬ И УМЕНЬШАТЬ ЧАСТИ РУКИ, КОГДА ВЫ БУДЕТЕ РИСОВАТЬ ЕЕ В СОКРАЩЕНИИ.

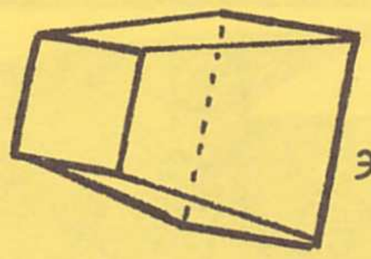
ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРИТЕ НА РИСУНОК СЛЕВА. ВИДИТЕ, ЧТО КОГДА РУКА СГИБАЕТСЯ ПО НАПРАВЛЕНИЮ К ВАМ, ЕЕ ЛИНИИ СОКРАЩАЮТСЯ, А КУЛАК КАЖЕТСЯ БОЛЬШЕ? СНАЧАЛА НАМЕТЬТЕ РИСУНОК ВСПОМОГАТЕЛЬНЫМИ ЛИНИЯМИ. ТЕПЕРЬ МОЖЕТЕ ПРОРИСОВЫВАТЬ РУКУ ЦЕЛИКОМ.

## Нельзя!!!

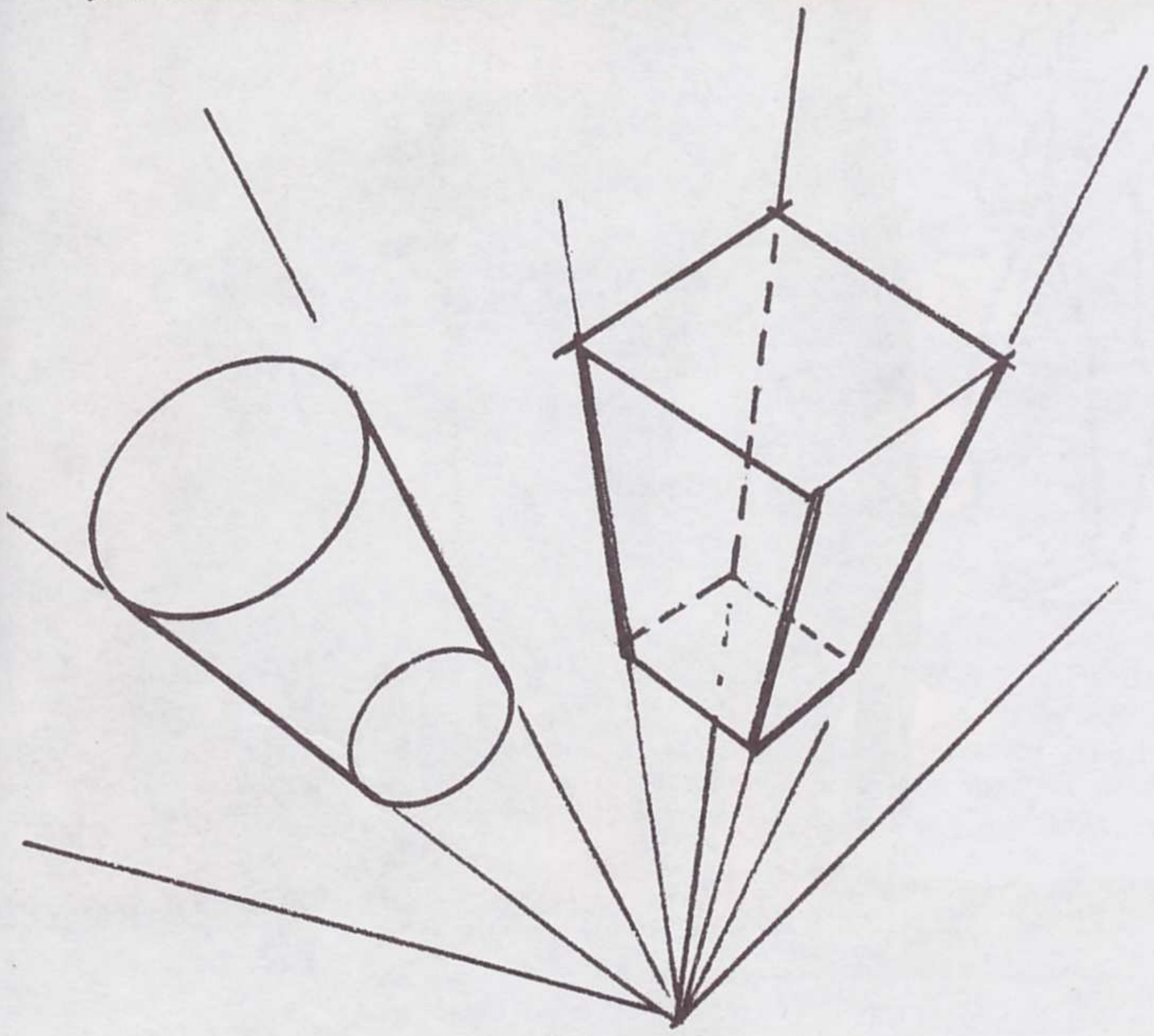
НЕЛЬЗЯ ПОМЕЩАТЬ МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ БЛИЗКО К ЗРИТЕЛЮ!



ЭТО НЕ ТРУБА! ЭТО РУПОР!



А ЭТО НЕ КИРПИЧ! ЭТО КОЛОКОЛЬЧИК ДЛЯ КОРОВЫ! МУУУУУ!!!



ТОЧКА СХОДА

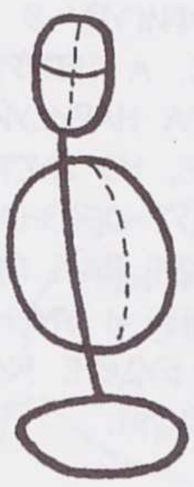
## СОКРАЩЕНИЕ и ПЕРСПЕКТИВА

КОГДА РОБИН БРОСАЕТ БАТАРАНГ, ВИДНО, ЧТО ОН УМЕНЬШАЕТСЯ НЕ ПРОСТО СИЛЬНО, А ОЧЕНЬ СИЛЬНО. ЕСЛИ БЫ РОБИН МОГ БРОСИТЬ БАТАРАНГ НА НЕСКОЛЬКО КИЛОМЕТРОВ, ОН УМЕНЬШИЛСЯ БЫ НАСТОЛЬКО, ЧТО ВОВСЕ ИСЧЕЗ БЫ ИЗ ВИДУ В ТОЧКЕ, КОТОРАЯ НАЗЫВАЕТСЯ **«ТОЧКОЙ СХОДА»**. ВСЕ ПРЕДМЕТЫ НА РИСУНКЕ УМЕНЬШАЮТСЯ, ПРИБЛИЖАЯСЬ К ТОЧКЕ СХОДА. МЫ ЕЩЕ РАССКАЖЕМ ВАМ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО ОБ ЭТОМ УДИВИТЕЛЬНОМ МЕСТЕ. А СУМЕЕТЕ ЛИ ВЫ НАЙТИ ТОЧКИ СХОДА ВОКРУГ ВАС?

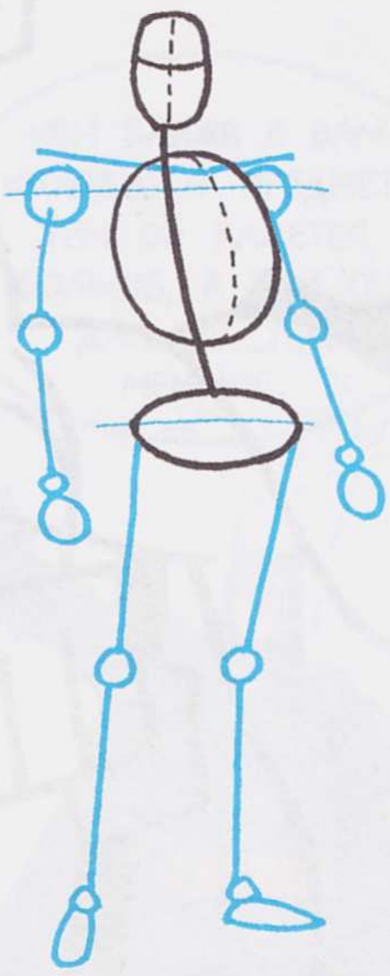
# BATMAN

НУ ЧТО, ГОТОВЫ РИСОВАТЬ ПЕРВУЮ ПОЗУ?

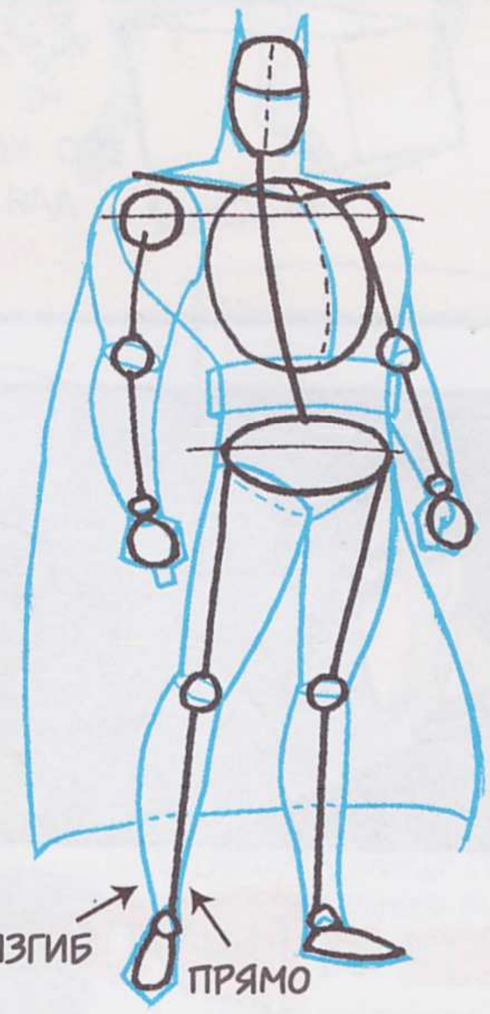
БЭТМЕН



СНАЧАЛА НАРИСУЙТЕ САМЫЕ ВАЖНЫЕ ЧАСТИ ФИГУРЫ — ПОЗВОНОЧНИК, ГРУДНУЮ КЛЕТКУ, ТАЗ И ГОЛОВУ. ОНИ ПРИДАДУТ ФИГУРЕ МАССУ И РАВНОВЕСИЕ. ПРОВЕРЬТЕ, СОБЛЮЛИ ЛИ ВЫ ПРОПОРЦИИ ЧАСТЕЙ И ПРОМЕЖУТКОВ МЕЖДУ НИМИ.



ДЛЯ РАВНОВЕСИЯ НАДО, ЧТОБЫ ГОЛОВА НАХОДИЛАСЬ ТОЧНО ПОСЕРЕДИНЕ ПРОМЕЖУТКА МЕЖДУ РАССТАВЛЕННЫМИ НОГАМИ. ЕСЛИ ГОЛОВА БУДЕТ НА УРОВНЕ ОДНОЙ НОГИ, ПОКАЖЕТСЯ, ЧТО БЭТМЕН ВОТ-ВОТ УПАДЕТ.




ДЛЯ ФИГУРЫ БЭТМЕНА ОЧЕНЬ ВАЖНО ТО, КАК НАРИСОВАНЫ РУКИ И НОГИ. ОДНА СТОРОНА КАЖДОЙ РУКИ ИЛИ НОГИ ВСЕГДА ДОЛЖНА БЫТЬ НАРИСОВАНА С ИЗГИБАМИ, А ДРУГАЯ — ПОЧТИ ПРЯМОЙ ЛИНИЕЙ.

ТЕПЕРЬ ПОЗАБОТЬТЕСЬ О ДЕТАЛЯХ. ДОКУДА ДОХОДЯТ САПОГИ? А ПЕРЧАТКИ? ЗАКОНЧИВ РИСУНОК, ОБВЕДИТЕ ВСЕ КОНТУРЫ ЧЕРНЫМ ФЛОМАСТЕРОМ, СОТРИТЕ ЛИШНИЙ КАРАНДАШ — И МОЖНО РАСКРАШИВАТЬ!

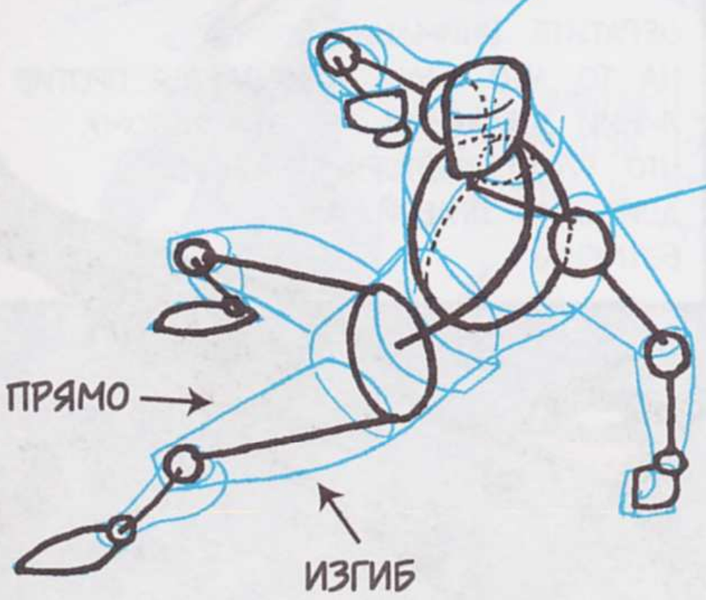
# К ДЕЛУ!

А ВЫ НЕ БОИТЕСЬ ВЫСОТЫ? МЫ С БЭТМЕНОМ ПРОВЕЛИ МНОГО ВРЕМЕНИ ВМЕСТЕ, ПАТРУЛИРУЯ КРЫШИ ГОТАМА.

НАЧНИТЕ С НАБРОСКА ОСНОВНЫХ ДЕТАЛЕЙ — ПОЗВОНОЧНИКА, ГРУДНОЙ КЛЕТКИ, ТАЗА И ГОЛОВЫ (ИМЕННО В ТАКОМ ПОРЯДКЕ). СЕЙЧАС БЭТМЕН ПРЫГАЕТ С НЕБОСКРЕБА, ПОЭТОМУ ЕГО ТЕЛО СИЛЬНО ИЗОГНУТО!

НЕКОТОРЫЕ ДЕТАЛИ РИСУНКА ПЕРЕКРЫВАЮТСЯ. ГОЛОВА НАХОДИТСЯ ПЕРЕД ГРУДНОЙ КЛЕТКОЙ, А ГРУДЬ ЗАКРЫВАЕТ ЧАСТЬ ПЛЕЧА. ПУНКТИРОМ МЫ НАМЕТИЛИ ТЕ ЧАСТИ, КОТОРЫХ НА РИСУНКЕ НЕ ВИДНО.

НО РИСОВАТЬ НУЖНО ВСЕ ДЕТАЛИ — ДАЖЕ ТЕ, КОТОРЫХ НА ГОТОВОМ РИСУНКЕ НЕ ВИДНО. ИНАЧЕ РИСУНОК РАСПАДЕТСЯ. ХУДОЖНИКИ НАЗЫВАЮТ ЭТО **«РИСОВАНИЕМ НАСКВОЗЬ»**.




ПОРА ОБВОДИТЬ ФИГУРУ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА СООТНОШЕНИЕ ПРЯМЫХ И ИЗОГНУТЫХ ЛИНИЙ ПРИ РИСОВАНИИ РУК И НОГ. РАЗВЕВАЮЩИЙСЯ ПЛАЩ РИСУЙТЕ СМЕЛЫМИ ПЛАВНЫМИ ЛИНИЯМИ.

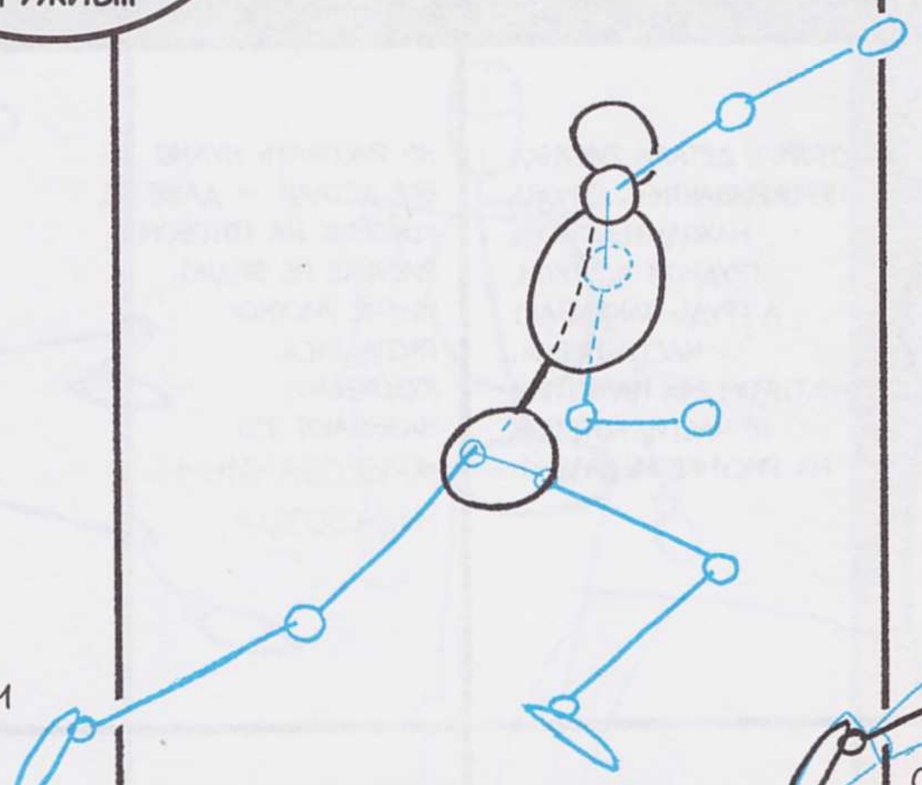
ЗДЕСЬ ВАМ ПРИГОДИТСЯ УМЕНИЕ РИСОВАТЬ ВСЕЙ РУКОЙ ОТ ПЛЕЧА. НУ ВОТ, МОЖНО ОБВОДИТЬ, СТИРАТЬ И РАСКРАШИВАТЬ.

# THE BATARANG!

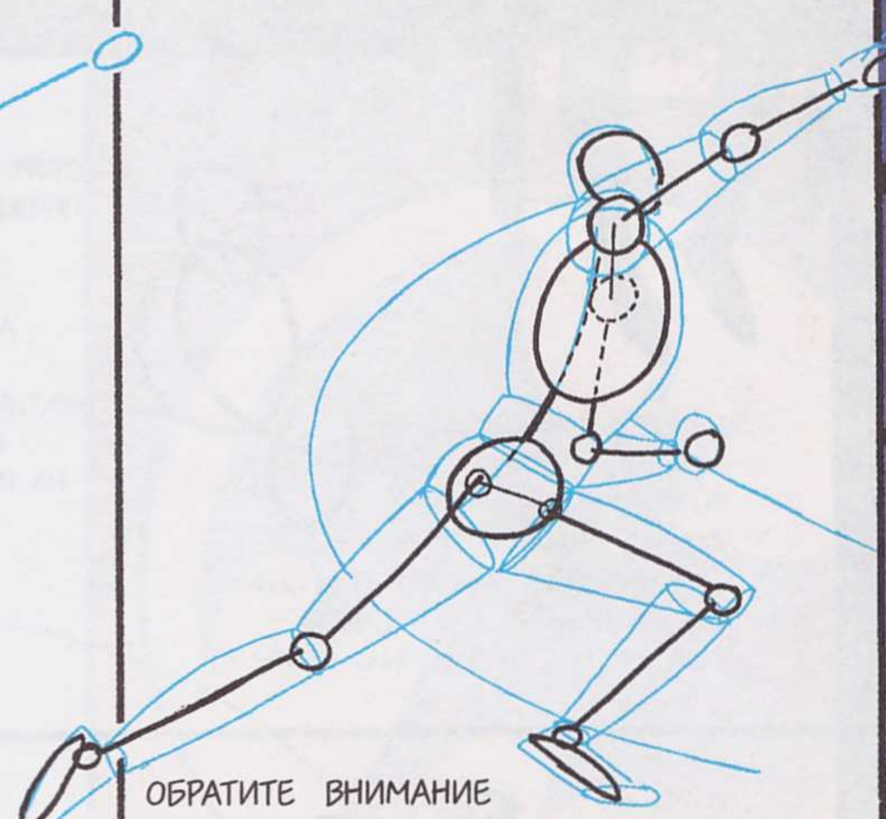
## БАТАРАНГ

БЭТМЕН НИКОГДА НЕ СТРЕЛЯЕТ, НО ЭТО ВОВСЕ НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО ОН БЕЗОРУЖЕН. МОЕ ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ...

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ИЗГИБ ПОЗВОНОЧНИКА БЭТМЕНА ПРИ ТАКОМ ДВИЖЕНИИ. БРОСАЯ СВОЙ ВЕРНЫЙ БАТАРАНГ, ОН ВЫГИБАЕТ СПИНУ, ЧТО ДАЕТ ОЩУЩЕНИЕ СИЛЫ. ЧАСТЬ ГОЛОВЫ И ПОЧТИ ВСЮ ЛЕВУЮ РУКУ НА РИСУНКЕ НЕ ВИДНО, НО СКЕЛЕТ ВСЕ РАВНО ПРИДЕТСЯ РИСОВАТЬ ЦЕЛИКОМ.



ПОЗА В ЦЕЛОМ ВЫРАЖАЕТ ЛИНИЮ ДВИЖЕНИЯ. ВЫТЯНУТАЯ НОГА ПОДЧЕРКИВАЕТ ЭТУ ЛИНИЮ. **ЛИНИЮ ДВИЖЕНИЯ** МОЖНО РАЗГЛЯДЕТЬ В ЛЮБОЙ ПОЗЕ.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, ЧТО ПЛАЩ РАЗВЕВАЕТСЯ ПРОТИВ ЛИНИИ ДВИЖЕНИЯ, — ЭТО ПОТОМУ, ЧТО ПЛАЩ ПОВТОРЯЕТ ЛИНИЮ ДВИЖЕНИЯ ПРАВОЙ РУКИ БЭТМЕНА!

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, ЧТО ПРИДЕТСЯ РИСОВАТЬ НАСКВОЗЬ СКРЫТЫЕ ЧАСТИ ГОЛОВЫ И ЛЕВОЙ РУКИ, ХОТЯ НА ОКОНЧАТЕЛЬНОМ РИСУНКЕ ИХ НЕ ВИДНО!

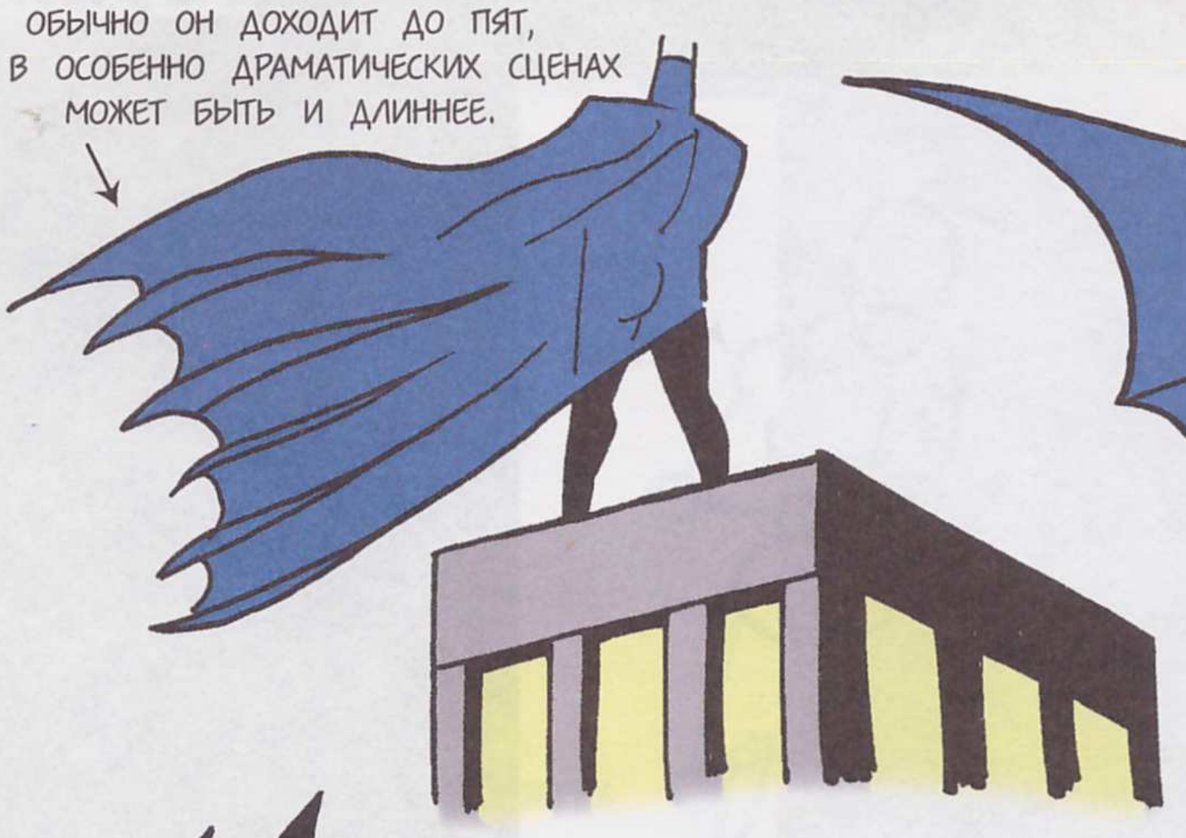
ПОМНИТЕ, ЧТО ОДНА СТОРОНА НОГИ ТЕМНОГО РЫЦАРЯ ПРЯМАЯ, А ВТОРАЯ — ИЗОГНУТАЯ. НУ ВОТ, ПОЛУЧИЛОСЬ! МОЖНО ОБВОДИТЬ, СТИРАТЬ И РАСКРАШИВАТЬ!

# THE CAPED CRUSADER

## КОЕ-ЧТО О ПЛАЩЕ И КОСТЮМЕ

## РЫЦАРЬ В ПЛАЩЕ

ДЛИНА ПЛАЩА МОЖЕТ БЫТЬ РАЗНОЙ. ОБЫЧНО ОН ДОХОДИТ ДО ПЯТ, НО В ОСОБЕННО ДРАМАТИЧЕСКИХ СЦЕНАХ МОЖЕТ БЫТЬ И ДЛИННЕЕ.

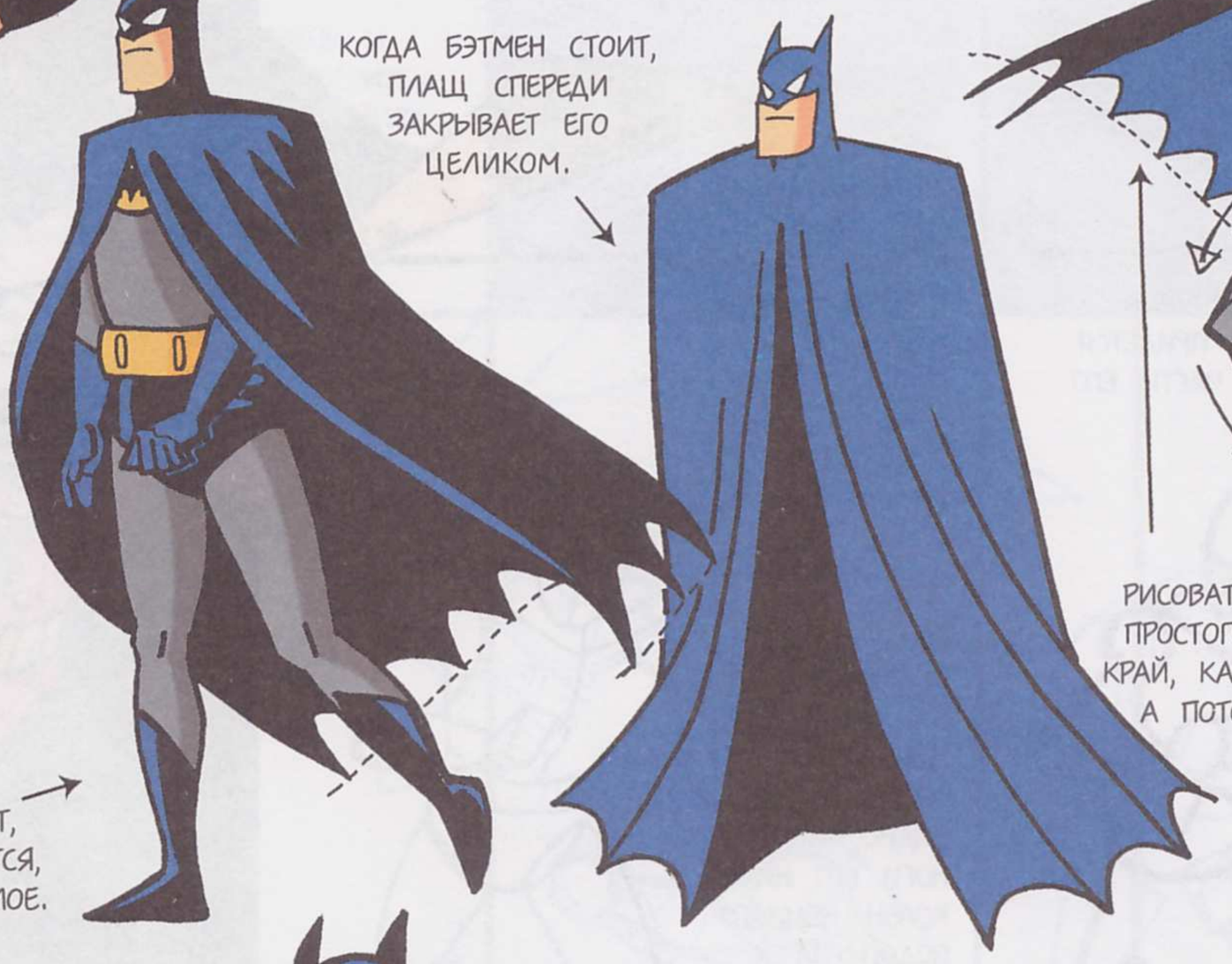


КОГДА БЭТМЕН ПРЫГАЕТ, ПЛАЩ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ И СТАНОВИТСЯ ПОХОЖ НА КРЫЛЬЯ ЛЕТУЧЕЙ МЫШИ!

НЕ ЗАБУДЬТЕ, ЧТО УШИ БЭТМЕНА СМОТРЯТ НАЗАД НЕЗАВИСИМО ОТ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ! ВСЕГДА ВИДНЫ ОБА УХА!

Вжих!

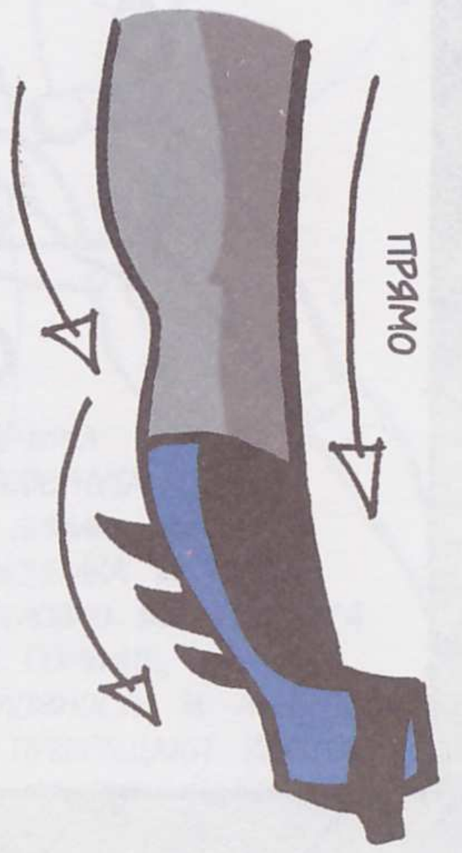
КОГДА БЭТМЕН СТОИТ, ПЛАЩ СПЕРЕДИ ЗАКРЫВАЕТ ЕГО ЦЕЛИКОМ.



РИСОВАТЬ НИЗ ПЛАЩА ПРОЩЕ ПРОСТОГО: НАРИСУЙТЕ ПРЯМОЙ КРАЙ, КАК У ПЛАЩА СУПЕРМЕНА, А ПОТОМ НАРЕЖЬТЕ ЗУБЦЫ.

КОГДА ОН ИДЕТ, ПЛАЩ РАЗВЕВАЕТСЯ, КАК ЕДИНОЕ ЦЕЛОЕ.

СТАРАЙТЕСЬ, ЧТОБЫ ЛИНИЙ БЫЛО КАК МОЖНО МЕНЬШЕ! ПРОЩЕ, ПРОЩЕ, ПРОЩЕ!




ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ЧТО РУКИ БЭТМЕНА НАРИСОВАНЫ С ОДНОЙ СТОРОНЫ ПРЯМЫМИ ЛИНИЯМИ, А С ДРУГОЙ — КРИВЫМИ.

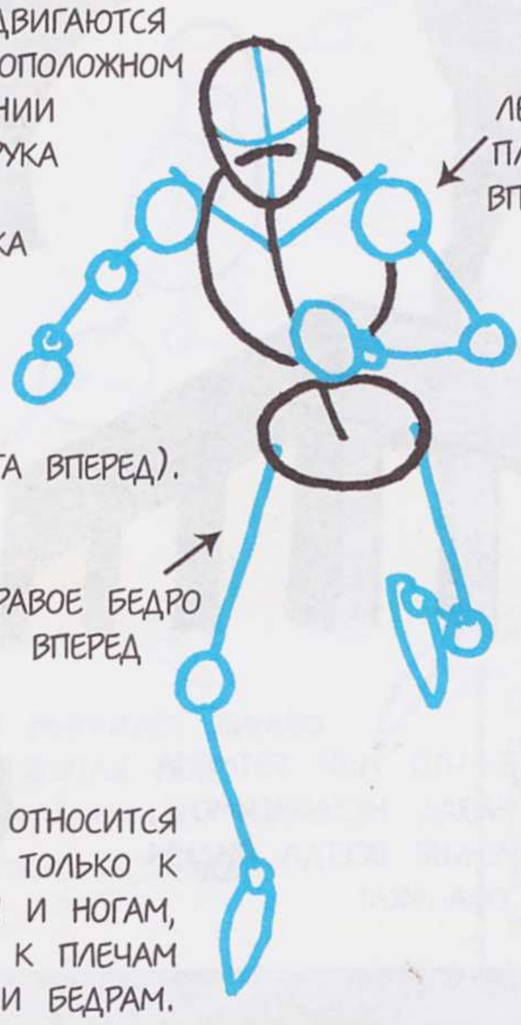
# ROBIN™

## РОБИН

ПРИВЕТ, ЭТО Я!

НА ЭТОМ РИСУНКЕ ЧУДО-МАЛЬЧИК БЕЖИТ, ПОЭТОМУ ОН НАКЛОНИЛСЯ ВПЕРЕД. ГОЛОВА НАХОДИТСЯ ВПЕРЕДИ ТЕЛА И ПРИКРЫВАЕТ ЧАСТЬ ГРУДИ.

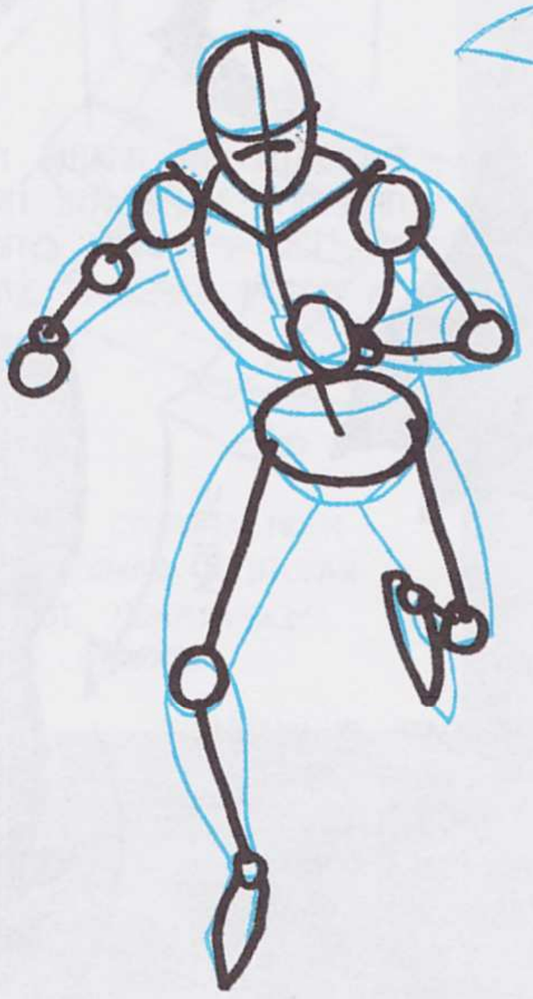
ВО ВРЕМЯ БЕГА РУКИ И НОГИ ОБЫЧНО ДВИГАЮТСЯ В ПРОТИВОПОЛОЖНОМ НАПРАВЛЕНИИ (ПРАВАЯ РУКА ВПЕРЕД — ЛЕВАЯ РУКА НАЗАД — ПРАВАЯ НОГА НАЗАД — ЛЕВАЯ НОГА ВПЕРЕД).




ЭТО ОТНОСИТСЯ НЕ ТОЛЬКО К РУКАМ И НОГАМ, НО И К ПЛЕЧАМ И БЕДРАМ.



ХОТЯ РУКАВА И ПЕРЧАТКИ РОБИНА ЗАКРЫВАЮТ ЕГО РУКИ, ВАМ ПРИДЕТСЯ НАРИСОВАТЬ НАСКВОЗЬ ВСЕ ЧАСТИ ЕГО ТЕЛА!

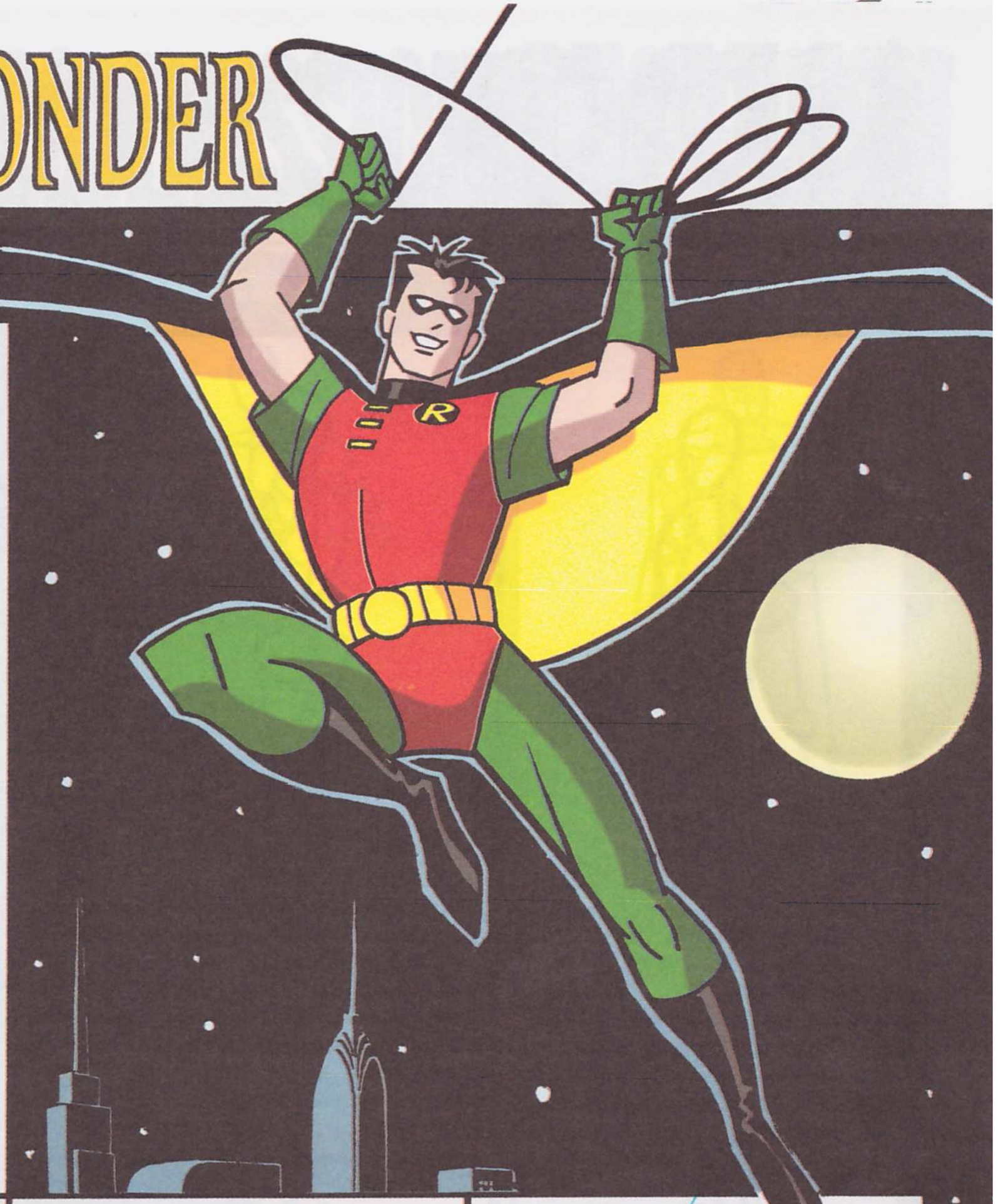


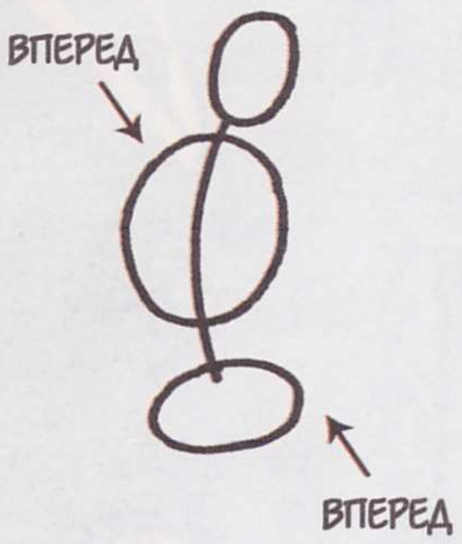
ЕСЛИ ПОСМОТРЕТЬ НА РОБИНА СПЕРЕДИ, ВИДНО, ЧТО НОГИ ЕГО НИЖЕ КОЛЕН НЕМНОГО ПОДОГНУТЫ К ТЕЛУ.

ЛЕВАЯ НОГА КАЖЕТСЯ КОРОЧЕ ПРАВОЙ. ВОТ ОНО, СОКРАЩЕНИЕ! НО ВЫ ЭТО И ТАК ЗНАЛИ, ПРАВДА? ТОГДА ОБВОДИТЕ, СТИРАЙТЕ ЛИШНЕЕ И РАСКРАШИВАЙТЕ!

# THE BOY WONDER

## ЧУДО-МАЛЬЧИК






А ТЕПЕРЬ БУДЕМ РИСОВАТЬ РАЗВОРОТЫ ФИГУРЫ. В ЭТОЙ ПОЗЕ МЫ СМОТРИМ НА РОБИНА ЧУТОЧКУ СНИЗУ ВВЕРХ.
ХОТЯ ОН НЕ БЕЖИТ, НО ПЛЕЧИ И БЕДРА У НЕГО ВСЕ РАВНО РАЗВЕРНУТЫ В ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ НАПРАВЛЕНИЯХ. ТО ЕСТЬ ПРАВОЕ ПЛЕЧО И ЛЕВОЕ БЕДРО У НЕГО ПОВЕРНУТЫ НАЗАД. ЛЮДИ ОБЫЧНО ТАК И ДВИГАЮТСЯ!



ПРОВЕРЬТЕ ПРОПОРЦИИ РУК И НОГ. С РУКАМИ БУДЕТ НЕМНОГО СЛОЖНЕЕ, ПОТОМУ ЧТО ОНИ ПОДНЯТЫ И ЛОКТИ СЛЕГКА ПОВЕРНУТЫ ВПЕРЕД. СОКРАЩЕНИЕ ПОМОЖЕТ ВАМ ПРЕОДОЛЕТЬ ВСЕ ТРУДНОСТИ!



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ЧТО ЛЕВАЯ РУКА И ПРАВАЯ НОГА СИЛЬНЕЕ ПОВЕРНУТЫ ВПЕРЕД. ТАКАЯ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ ЕСТЬ ПОЧТИ В ЛЮБОМ ДВИЖЕНИИ И ПОМОГАЕТ СДЕЛАТЬ РИСУНОК ЖИВЫМ.

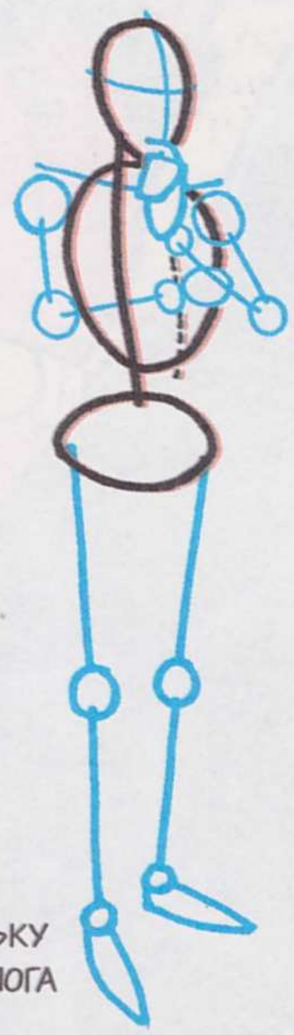


ГОЛОВА ЧУДО-МАЛЬЧИКА НЕМНОГО ПОВЕРНУТА, ЗАВЕРШАЯ ЛИНИЮ ДВИЖЕНИЯ ЕГО ПОЗВОНОЧНИКА И ЛЕВОЙ НОГИ. ОН СЛОВНО БЫ КРУЖИТСЯ В ВОЗДУХЕ! ПОМНИТЕ, ЧТО ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ И ЛИНИИ ДВИЖЕНИЯ ПРЕВРАЩАЮТ ХОРОШИЕ РИСУНКИ В НАСТОЯЩИЕ ШЕДЕВРЫ.

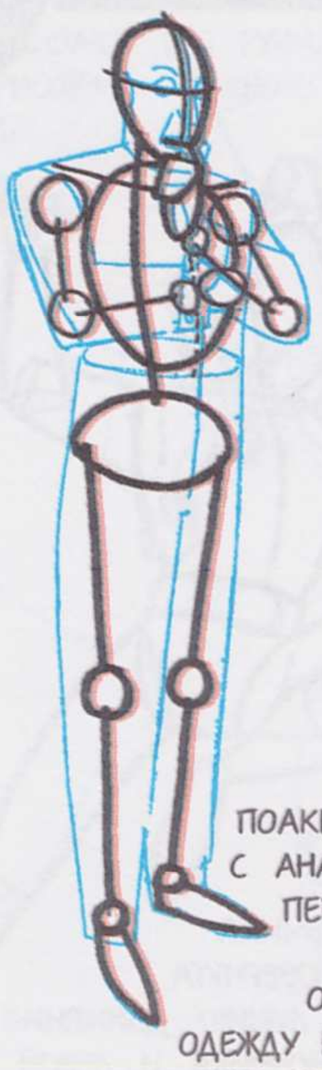
# ALFRED

## АЛЬФРЕД

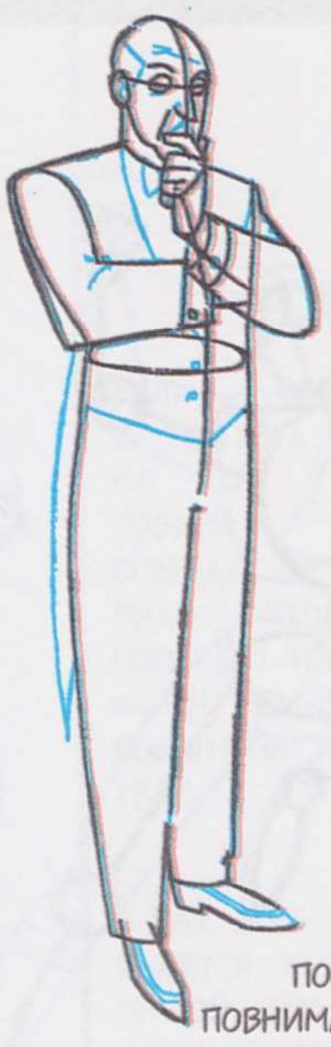
АЛЬФРЕД СТОИТ, ПОВЕРНУВШИСЬ В ТРИ ЧЕТВЕРТИ, ТАК ЧТО ЕГО ГОЛОВА, ГРУДНАЯ КЛЕТКА И ТАЗ НАХОДЯТСЯ СТРОГО ДРУГ НАД ДРУГОМ.



ПОСКОЛЬКУ ЛЕВАЯ НОГА СТОИТ НЕМНОГО ДАЛЬШЕ ОТ ЗРИТЕЛЯ, ЧЕМ ПРАВАЯ, РИСОВАТЬ ЕЕ НАДО КОРОЧЕ. В ОБЩЕМ, САМИ ПОНИМАЕТЕ — СОКРАЩЕНИЕ!



ПОАККУРАТНЕЕ С АНАТОМИЕЙ! ПЕРСОНАЖИ НОСЯТ ОБЫЧНУЮ ОДЕЖДУ НЕ РЕЖЕ, ЧЕМ ПЛАЩИ, — НЕ ОШИБАЙТЕСЬ!



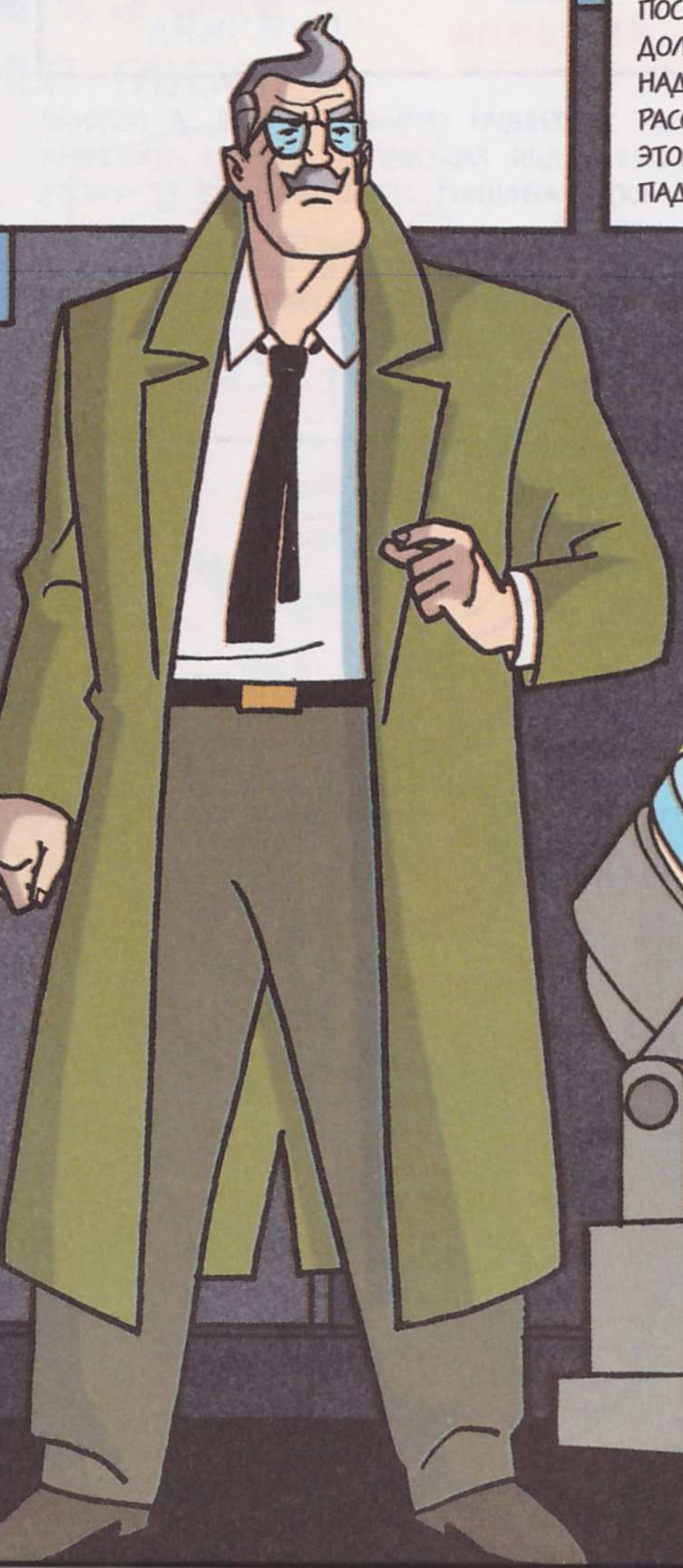
ПОСМОТРИТЕ ПОВНИМАТЕЛЬНЕЕ НА ЕГО РУКИ. РУКИ ВЫРАЖАЮТ ЭМОЦИИ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ ЛИЦО.

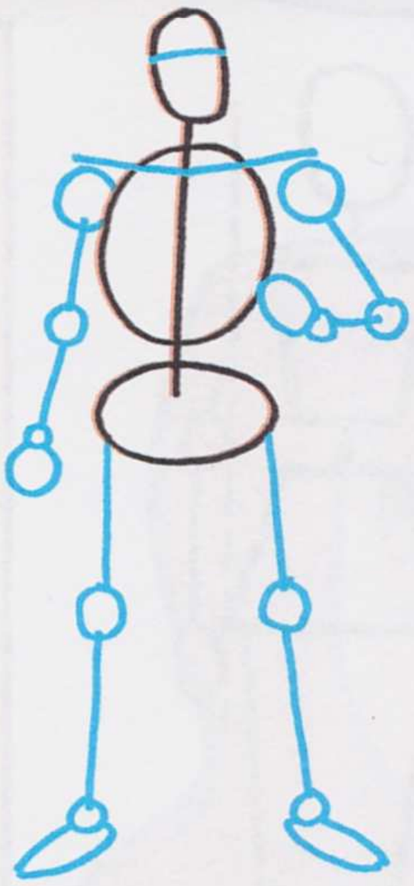
# COMMISSIONER GORDON

## КОМИССАР ГОРДОН

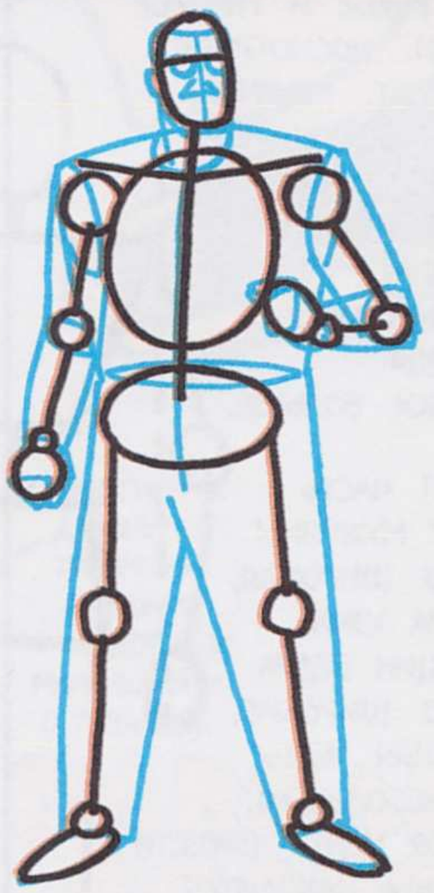
КОГДА ГЛАВНЫЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ ГОТАМ-СИТИ НУЖДАЕТСЯ В НАШЕЙ ПОМОЩИ, ОН ПРОСТО ЗАЖИГАЕТ БЭТ-СИГНАЛ!

КОМИССАР ГОРДОН — СОЛИДНЫЙ ГРАЖДАНИН! У НЕГО ЖЕСТКАЯ ОСАНКА И ШИРОКИЕ ПЛЕЧИ. ВСЯ ЕГО ФИГУРА ГОВОРИТ: «Я ВАЖНАЯ ШИШКА!»





ПОСКОЛЬКУ ОН СТОИТ ПРЯМО, ГОЛОВА ДОЛЖНА НАХОДИТЬСЯ ТОЧНО НАД ПРОМЕЖУТКОМ МЕЖДУ РАССТАВЛЕННЫМИ НОГАМИ. ЕСЛИ ВЫ ЭТОГО НЕ СДЕЛАЕТЕ, ФИГУРА НАЧНЕТ ПАДАТЬ. ЧЕСТНОЕ СЛОВО!



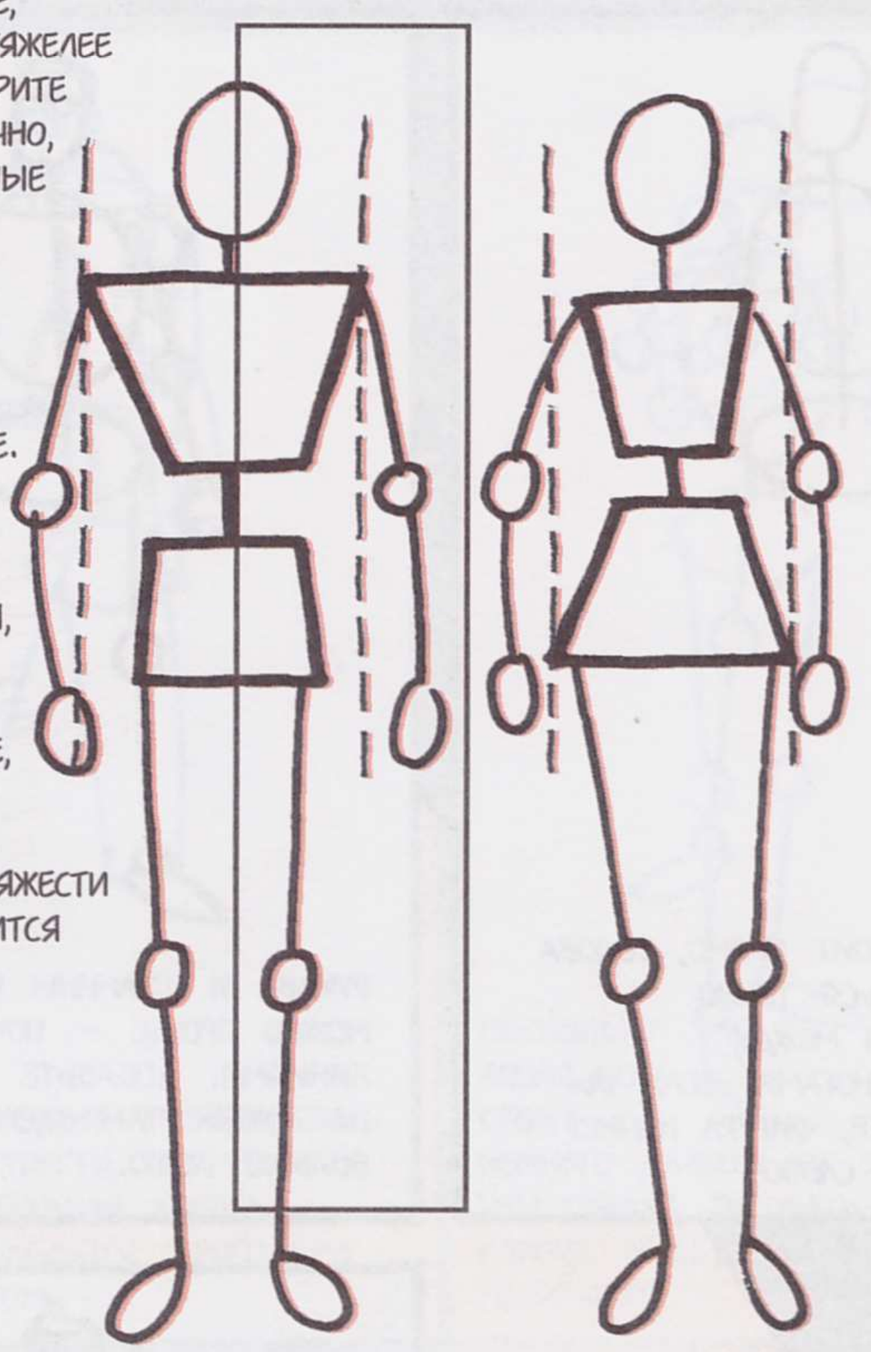
РУКАВА И ШТАНИНЫ РИСУЙТЕ КАК МОЖНО ПРОЩЕ — ПОЧТИ ПРЯМЫМИ ЛИНИЯМИ. ДОБАВЬТЕ СКЛАДКИ НА ЛОКТЯХ: ТАМ ОДЕЖДА МНЕТСЯ БОЛЬШЕ ВСЕГО.

ДОБАВЬТЕ СКЛАДКИ НА ШТАНИНАХ НАД БОТИНКАМИ. ГРАВИТАЦИЯ ДЕЙСТВУЕТ И НА ТКАНЬ, ТАК ЧТО БРЮКИ ВСЕГДА ОБВИСАЮТ. НУ А ТЕПЕРЬ МОЖНО ОБВОДИТЬ, СТИРАТЬ КАРАНДАШ И РАСКРАШИВАТЬ!

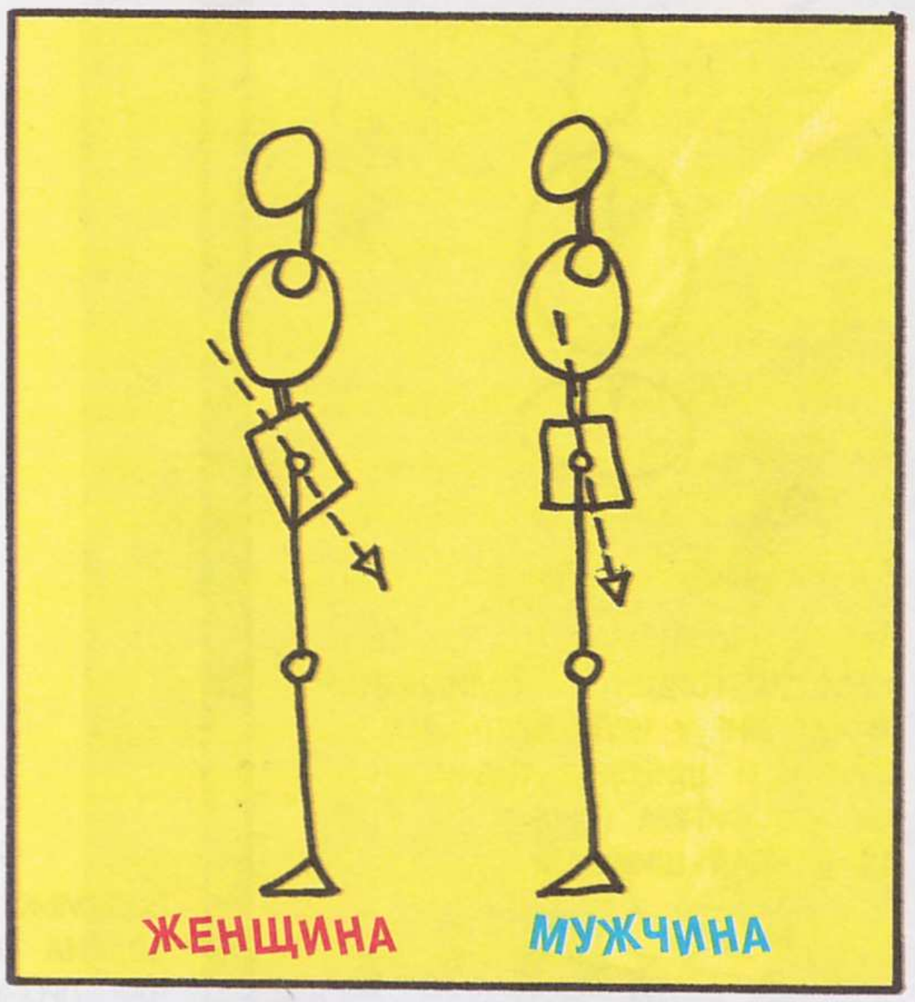
# КАК РИСОВАТЬ

МУЖЧИНЫ КРУПНЕЕ, ШИРЕ, ВЫШЕ И ТЯЖЕЛЕЕ ЖЕНЩИН. ПОСМОТРИТЕ НА СКЕЛЕТ. КОНЕЧНО, БЫВАЮТ КРОШЕЧНЫЕ МУЖЧИНЫ И ЗДОРОВЕННЫЕ ЖЕНЩИНЫ, НО ОБЫЧНО МУЖЧИНЫ ВСЕ-ТАКИ БОЛЬШЕ.

ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ТЕЛА У МУЖЧИНЫ ОБЫЧНО ШИРОКАЯ, А БЕДРА УЗКИЕ. У ЖЕНЩИН БЕДРА ОБЫЧНО ШИРОКИЕ, А ВЕРХНЯЯ ЧЕСТЬ ТЕЛА НЕБОЛЬШАЯ. ТАК ЧТО ЦЕНТР ТЯЖЕСТИ ЖЕНЩИНЫ НАХОДИТСЯ В ОБЛАСТИ ТАЗА, А У МУЖЧИНЫ ВЫШЕ ПОЯСА.



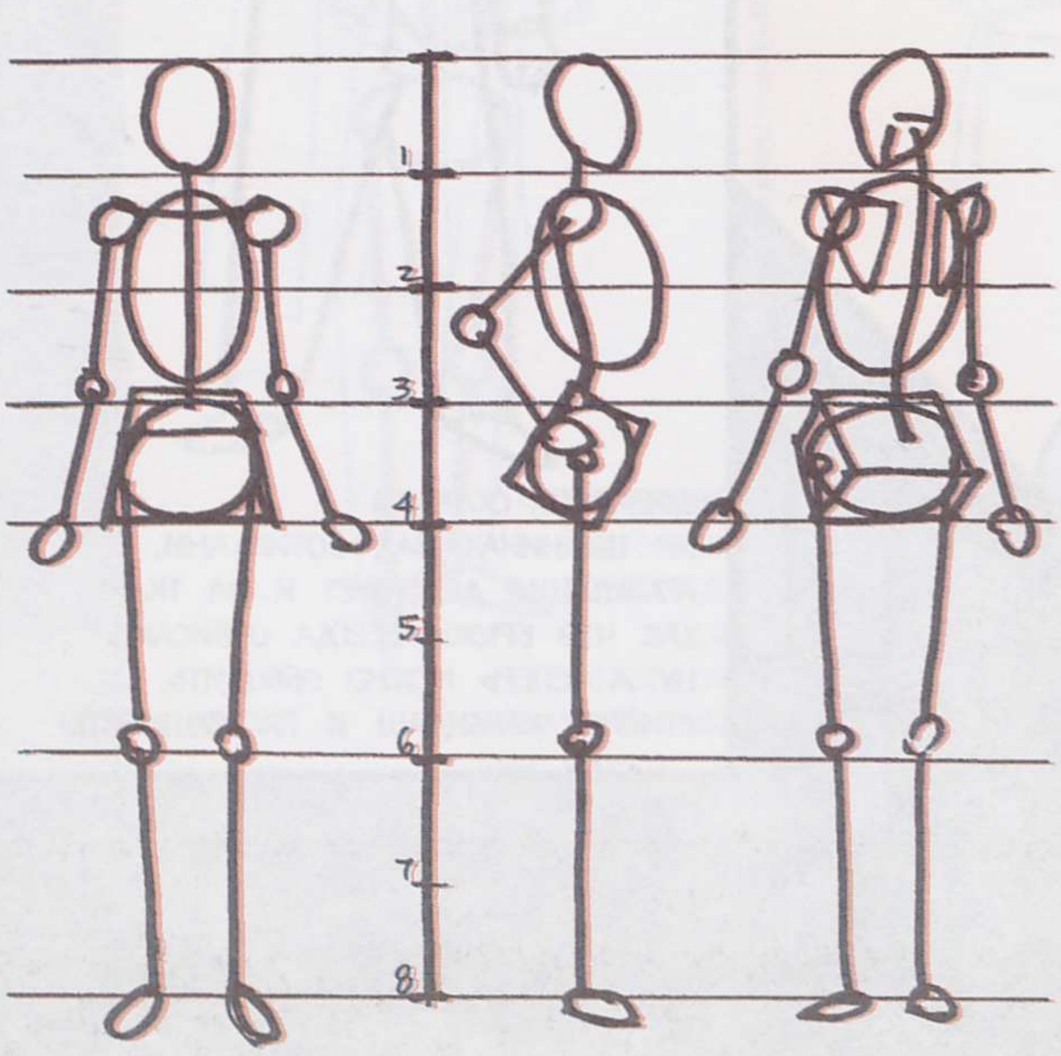
МУЖЧИНА ЖЕНЩИНА

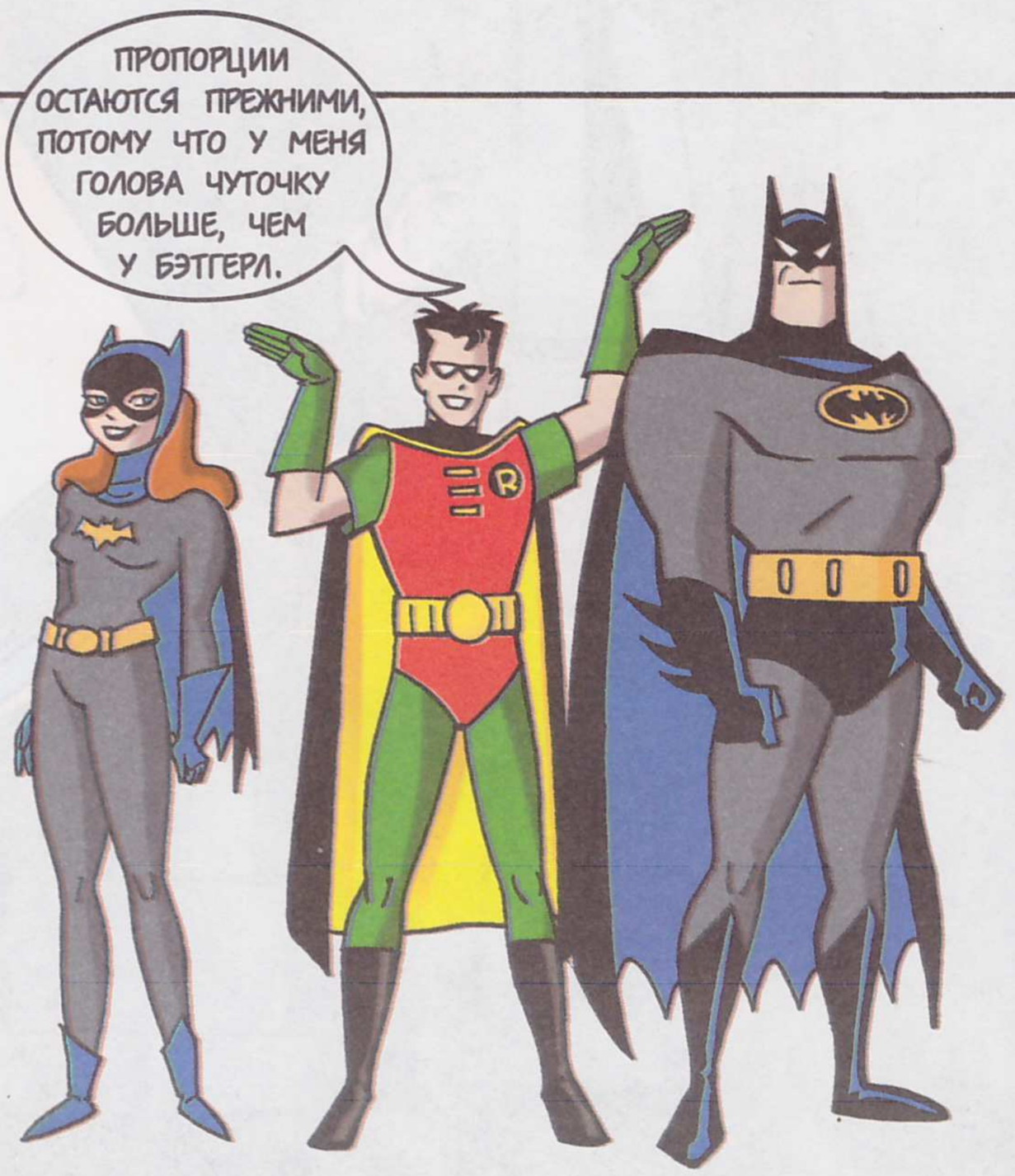


ЖЕНЩИНА МУЖЧИНА

ПОЯСНИЦА У ЖЕНЩИН СИЛЬНО ПРОГНУТА, А ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ СПИНЫ ДЛЯ РАВНОВЕСИЯ НЕМНОГО ОТКЛОНЕНА НАЗАД. КОГДА ЖЕНЩИНА СТОИТ ПРЯМО, В ЕЕ ФИГУРЕ МНОГО ИЗГИБОВ.
У МУЖЧИНЫ ПРОГИБ В ПОЯСНИЦЕ СОВСЕМ НЕБОЛЬШОЙ, ПОЭТОМУ ПОЗА У НЕГО МЕНЕЕ ДИНАМИЧНАЯ.

ЖЕНЩИНА ОБЫЧНО НИЖЕ МУЖЧИНЫ, НО ВСЕ РАВНО ЕЕ РОСТ СОСТАВЛЯЕТ РОВНО ВОСЕМЬ ГОЛОВ!



# ЖЕНЩИНУ

МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ БЫВАЮТ САМЫХ РАЗНЫХ ПАРАМЕТРОВ, НО СУЩЕСТВУЮТ НЕКОТОРЫЕ ОБЩИЕ ПРАВИЛА.

## SUMMER GLEESON

САММЕР ГЛИЗОН

## BARBARA GORDON

БАРБАРА ГОРДОН

## SELINA KYLE

СЕЛИНА КАЙЛ

## Talia

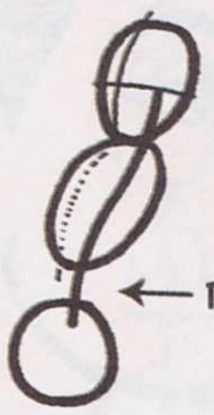
ТАЛИЯ

# РУКИ

# BATGIRL™

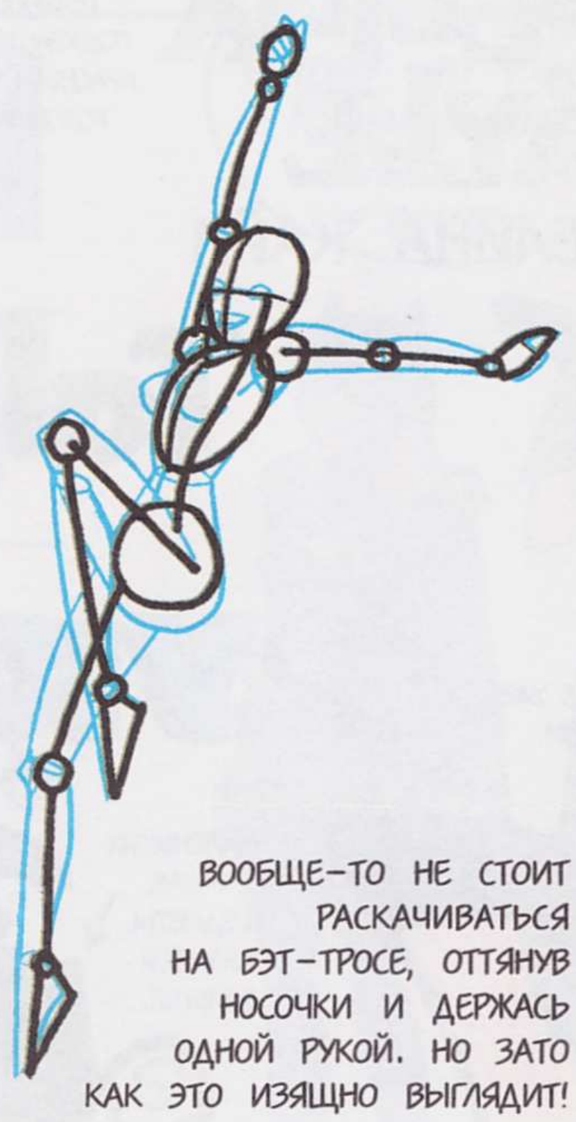
## БЭТГЕРЛ

ВСЕ ГОТОВЫ ПОМОЧЬ НАМ С БЭТМЕНОМ В БОРЬБЕ С ПРЕСТУПНЫМ МИРОМ!

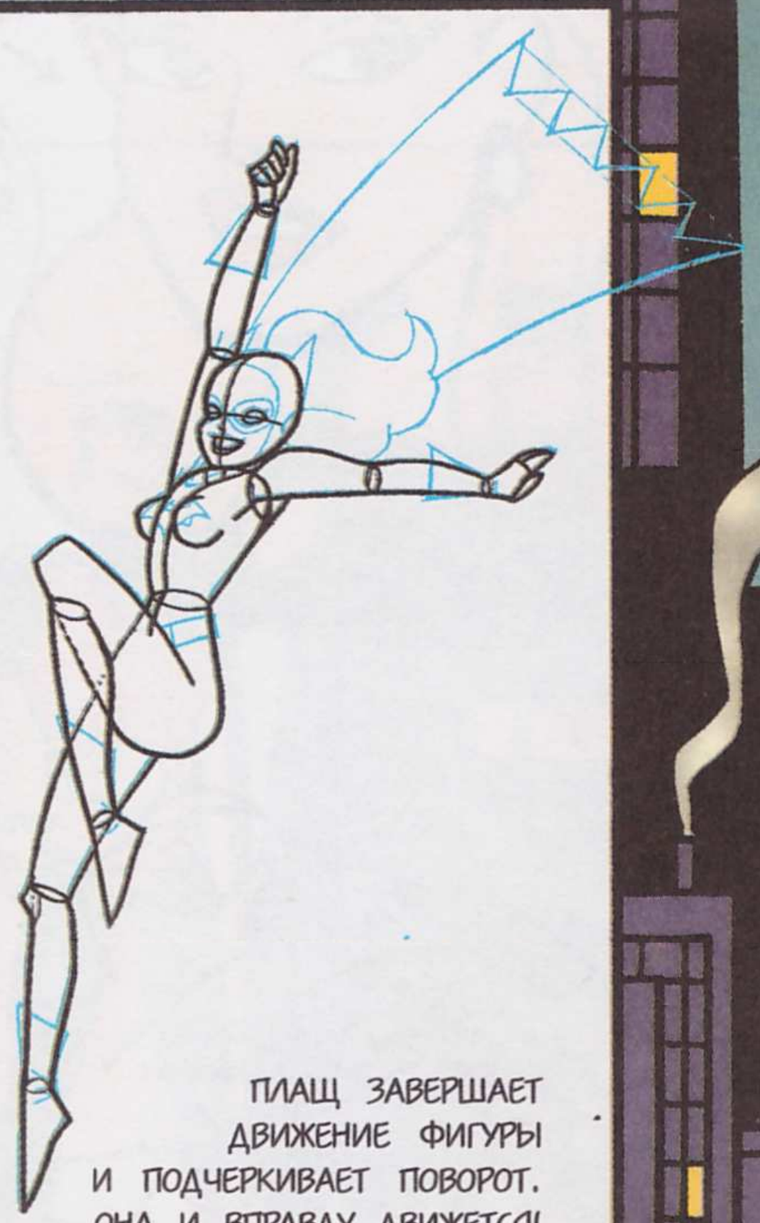



А ПОМНИТЕ, ЧТО ВЫ ЧИТАЛИ О ПРОГИБЕ ЖЕНСКОЙ ПОЯСНИЦЫ? НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ОБ ЭТОМ ПРОГИБЕ, КОГДА РИСУЕТЕ БЭТГЕРЛ, А ТО ОНА БУДЕТ СОВСЕМ НЕ ГРАЦИОЗНА. ВОТ УЖАС-ТО!

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ И НА ЛИНИЮ ДВИЖЕНИЯ. ПРАВАЯ РУКА И ЛЕВАЯ НОГА ПОДНЯТЫ, А ПРАВАЯ НОГА И ЛЕВАЯ РУКА ПРОДОЛЖАЮТ ЛИНИЮ ДВИЖЕНИЯ ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ ТЕЛА.



ВООБЩЕ-ТО НЕ СТОИТ РАСКАЧИВАТЬСЯ НА БЭТ-ТРОСЕ, ОТТЯНУВ НОСОЧКИ И ДЕРЖАСЬ ОДНОЙ РУКОЙ. НО ЗАТО КАК ЭТО ИЗЯЩНО ВЫГЛЯДИТ!



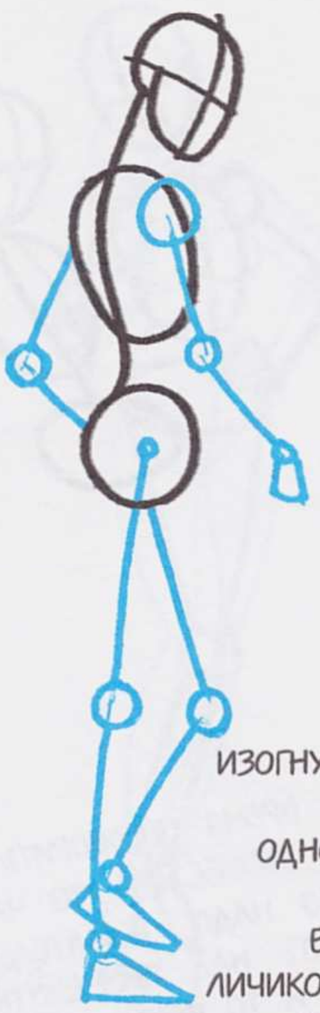
ПЛАЩ ЗАВЕРШАЕТ ДВИЖЕНИЕ ФИГУРЫ И ПОДЧЕРКИВАЕТ ПОВОРОТ. ОНА И ВПРАВДУ ДВИЖЕТСЯ!

# Catwoman™

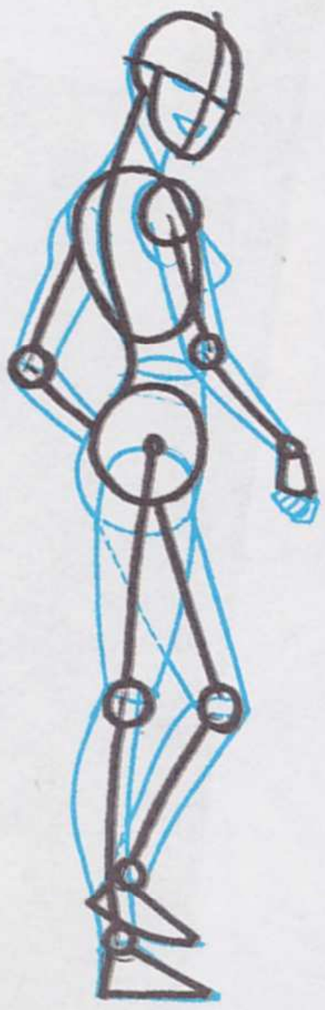
## ЖЕНЩИНА-КОШКА

КАКАЯ ОНА, ЖЕНЩИНА-КОШКА, — ХОРОШАЯ ИЛИ ПЛОХАЯ? НЕИЗВЕСТНО! ЕСЛИ ОНА И ПРИНИМАЕТ ЧЬЮ-ТО СТОРОНУ, ТО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО СВОЮ СОБСТВЕННУЮ!

В РИСУНКЕ ФИГУРКИ КИСКИ ЕСТЬ ЭТАКИЙ ПОВОРОТ... ХОТЯ ОНА СТОИТ, ЕЕ ПОЗА ВОВСЕ НА ТАКАЯ ЗАСТЫВШАЯ, КАК У КОМИССАРА ГОРДОНА. В ЭТОЙ НЕПОДВИЖНОЙ ПОЗЕ МНОГО ДВИЖЕНИЯ.



КИСКА ИЗОГНУЛАСЬ ТАК, ЧТО НАМ ОДНОВРЕМЕННО ВИДНО ЕЕ СПИНКУ, ЛИЧИКО И БЕДРА В ПРОФИЛЬ! БЕДРА И ПЛЕЧИ НАХОДЯТСЯ В ПРОТИВОПОЛОЖНОМ ПОЛОЖЕНИИ.



КИСКА ОПЕРЛАСЬ ВСЕМ ВЕСОМ НА ПРАВУЮ НОГУ, ПОЭТОМУ ПРАВОЕ БЕДРО ЧУТОЧКУ ПОДНЯТО. А ВОТ ЛЕВАЯ НОЖКА НЕМНОГО СОГНУТА.

ДУМАЕТЕ, ТОЛЬКО КИСКА ЭТАК ИЗГИБАЕТСЯ? НИЧЕГО ПОДОБНОГО, ВСЕ ЛЮДИ ТАК СТОЯТ. ПРИГЛЯДИТЕСЬ ПОВНИМАТЕЛЬНЕЕ — И УВИДИТЕ ВСЕ ПОВОРОТЫ И ИЗГИБЫ СВОИМИ ГЛАЗАМИ.

# Harley Quinn™

## АРЛЕ КУИНН

ЧТО ВЫ ТАМ ГОВОРИЛИ ПРО ЧЕСТНУЮ ИГРУ? ДА У ЭТОЙ ДЕВИЦЫ В КОЛОДЕ ОДНИ ДЖОКЕРЫ!

САМОЕ ВРЕМЯ ПОГОВОРИТЬ ПРО **ЦЕНТР ТЯЖЕСТИ**. ЭТО ЧАСТЬ ТЕЛА, КОТОРУЮ НАДО ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОМЕСТИТЬ НАД ПРОМЕЖУТКОМ МЕЖДУ НОГАМИ, А ТО ФИГУРА УПАДЕТ, — ПОМНИТЕ? ВЫ УЖЕ НАУЧИЛИСЬ ДЕРЖАТЬ ГОЛОВУ БЭТМЕНА В НУЖНОМ ПОЛОЖЕНИИ.

СМОТРИТЕ, А ВЕДЬ ЭТА ФИГУРА НЕ ПАДАЕТ! ХОТЯ ГОЛОВА У НЕЕ СИЛЬНО ОТКЛОНЕНА НАЗАД! А ЗНАЕТЕ, ПОЧЕМУ?

ВО-ПЕРВЫХ, ЦЕНТР ТЯЖЕСТИ ЖЕНЩИНЫ РАСПОЛОЖЕН НА УРОВНЕ ТАЗА, А НЕ В ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ ТЕЛА.

ВИДИТЕ? ТАЗ НАХОДИТСЯ В АККУРАТ НАД ПРОСТРАНСТВОМ МЕЖДУ НОГАМИ.

ВО-ВТОРЫХ, У НЕЕ В РУКЕ ТЯЖЕЛЫЙ ПИСТОЛЕТ. ОН ЖЕ ВЕСИТ, НАВЕРНОЕ, НЕ МЕНЬШЕ, ЧЕМ ЕЕ ГОЛОВА! ГОЛОВА ОТКЛОНЕНА НАЗАД, ЧТОБЫ УРАВНОВЕСИТЬ ПИСТОЛЕТ!

ДЕТКА

# Poison Ivy™

## ЯДОВИТЫЙ ПЛЮЩ

КОГДА ГОВОРЯТ «НЕ ЖЕНЩИНА, А ОТРАВА», — ЭТО НЕ ШУТОЧКИ. ОДИН ЕЕ ПОЦЕЛУЙ — И ВАМ КОНЕЦ!

ЯДОВИТЫЙ ПЛЮЩ НЕБОЛЬШОГО РОСТА, ПОЭТОМУ В ЕЕ ФИГУРЕ НЕ ВОСЕМЬ ГОЛОВ, А МЕНЬШЕ. ПРОПОРЦИИ ТЕЛА У НЕЕ ТАКИЕ ЖЕ, КАК И У ВСЕХ ЖЕНЩИН, А ГОЛОВА ЧУТОЧКУ БОЛЬШЕ — ЧТОБЫ ПОДЧЕРКНУТЬ НЕВИННОСТЬ И БЕЗОБИДНОСТЬ ОБЛИКА.

ПОСМОТРИТЕ-КА, ГДЕ У НЕЕ ЦЕНТР ТЯЖЕСТИ? НА КАКУЮ НОГУ ОНА ОПИРАЕТСЯ (Т. Е. КАКАЯ ВЫПРЯМЛЕНА, А КАКАЯ СОГНУТА — ТАК ЛЕГЧЕ ДОГАДАТЬСЯ)?

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ РАЗВОРОТ ПЛЕЧ И БЕДЕР. ОН СОВСЕМ НЕБОЛЬШОЙ, НО ВСЕ-ТАКИ ЕСТЬ: ЛЕВОЕ БЕДРО И ПРАВОЕ ПЛЕЧО ЧУТЬ-ЧУТЬ ПОДНЯТЫ.

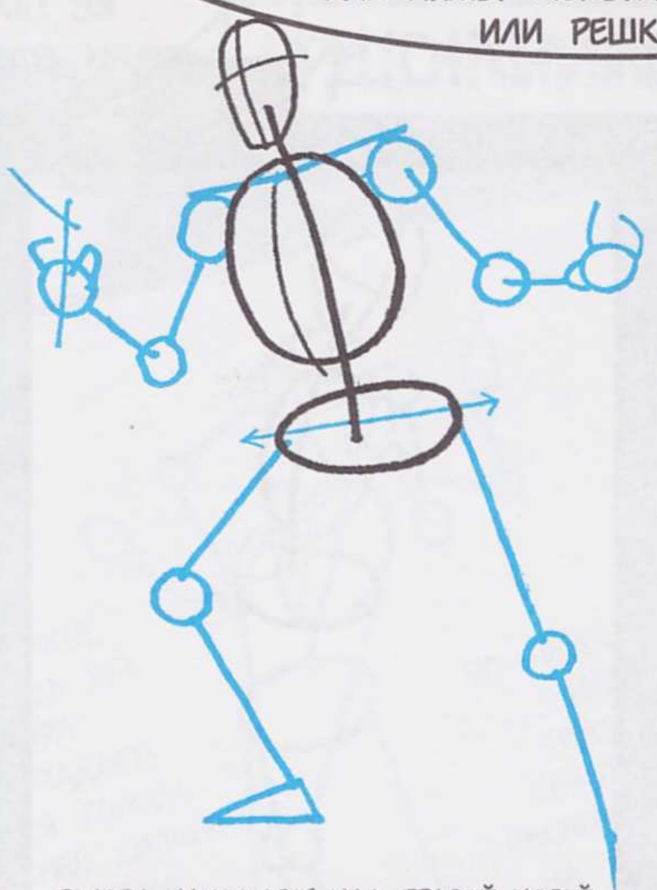
ДОРИСУЙТЕ ДЕТАЛИ. ТЕПЕРЬ МОЖНО ОБВОДИТЬ КОНТУР, СТИРАТЬ КАРАНДАШ И РАСКРАШИВАТЬ. НАДЕЕМСЯ, ВЫ ЗАПАСЛИСЬ ЗЕЛЕНЫМИ КАРАНДАШАМИ!

# Two-Face™

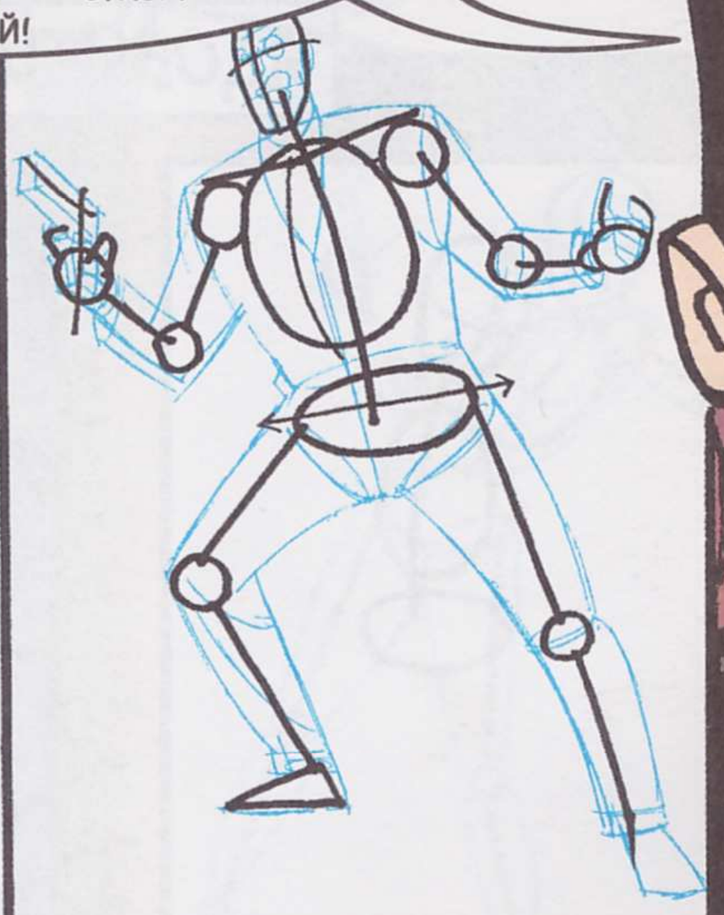
## ДВУЛИКИЙ

ПОКА ОКРУЖНОЙ ПРОКУРОР ХАРВИ ДЕНТ НЕ ПОПАЛ В КАТАСТРОФУ И НЕ ЛИШИЛСЯ ПОЛОВИНЫ ТЕЛА, ОН БЫЛ ОБЫЧНЫМ ЧЕЛОВЕКОМ. А ТЕПЕРЬ ОН НАПОЛОВИНУ ХОРОШИЙ, НАПОЛОВИНУ ЗЛОДЕЙ, И ЭТО ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, КАК ЛЯЖЕТ МОНЕТКА — ОРЛОМ ИЛИ РЕШКОЙ!

В ЭТОЙ ПОЗЕ МНОГО ДВИЖЕНИЯ. ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ТЕЛА СИЛЬНО НАКЛОНЕНА ВПЕРЕД И ВПРАВО.



ГОЛОВА НАХОДИТСЯ НАД ПРАВОЙ НОГОЙ, ПОСКОЛЬКУ ОН ОПИРАЕТСЯ НА ЭТУ НОГУ ВСЕМ ВЕСОМ. ЗАМЕТЬТЕ, ЧТО НОГА СТОИТ НА СТУПЕНЬКЕ, — ПОЭТОМУ ОНА И СОГНУТА ТАК СИЛЬНО.



НА НЕМ СВОБОДНЫЙ КОСТЮМ, ТАК ЧТО НЕ ЗАБУДЬТЕ О СКЛАДКАХ НА ПОЯСЕ, КОЛЕНЯХ И ЛОКТЯХ.

СКЛАДКИ НА ЛОКТЕ ИДУТ ПО НАПРАВЛЕНИЮ К ВНУТРЕННЕЙ ЧАСТИ РУКИ. СКЛАДКИ НА ПОЯСЕ — ПОПЕРЕК ТЕЛА.

СКЛАДКИ ОТ КОЛЕНА ДОХОДЯТ ДО ЩИКОЛОТКИ, А ПОД КОЛЕНОМ ТКАНЬ НЕМНОГО ПОДНИМАЕТСЯ. ПУСТЬ ОНИ БУДУТ ПОПРОЩЕ, А ТО ВЫ С НИМИ С УМА СОЙДЕТЕ!

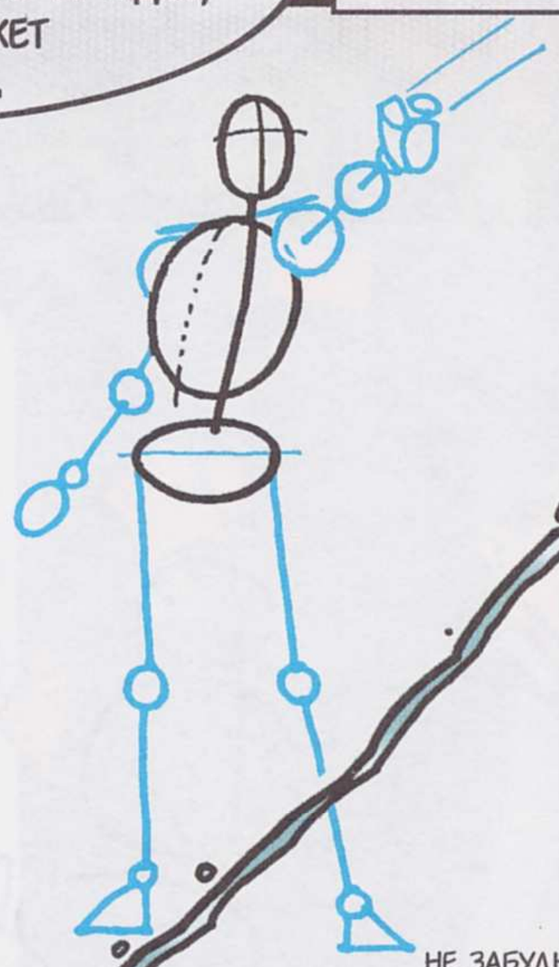
ТРИ ЛИЦА ДВУЛИКОГО

# MR. FREEZE™

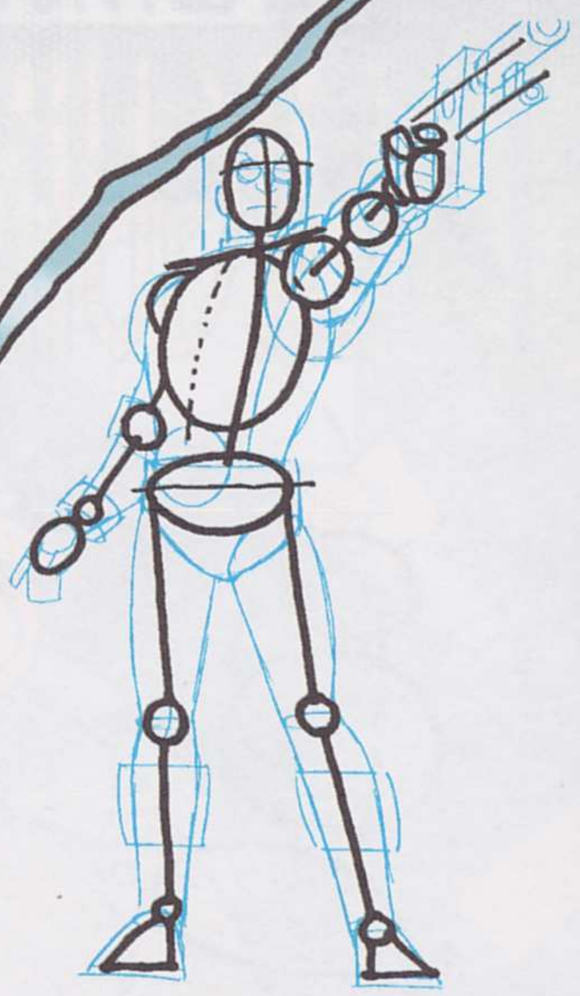
## МИСТЕР ФРИЗ

ЕДИНСТВЕННЫЙ ОГОНЕК В ЛЕДЯНОМ СЕРДЦЕ МИСТЕРА ФРИЗА — ЭТО ЕГО УМИРАЮЩАЯ ЖЕНА, КОТОРАЯ ЗАМОРОЖЕНА В АНАБИОЗЕ И ЖДЕТ, КОГДА ОН СМОЖЕТ ЕЕ ВЫЛЕЧИТЬ.

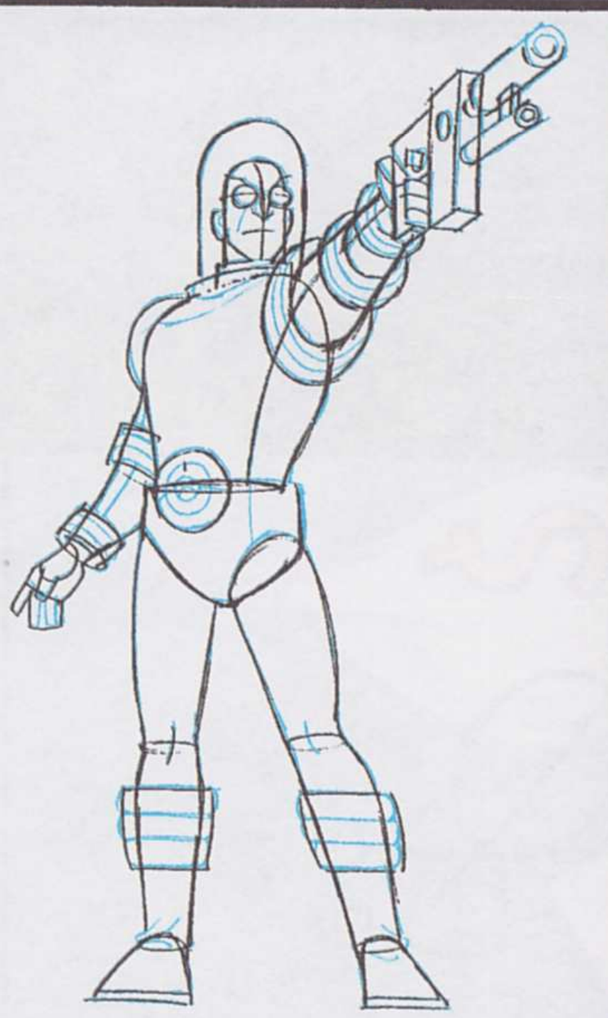
МИСТЕР ФРИЗ НОСИТ МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ КОСТЮМ, НО ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МОЖНО ПРЕНЕБРЕЧЬ ОБЫЧНОЙ СХЕМОЙ РИСОВАНИЯ. ХОТЯ ТЕЛА ПОД МЕТАЛЛОМ НЕ ВИДНО, ВСЕ РАВНО ПРИДЕТСЯ НАРИСОВАТЬ ФИГУРУ ЦЕЛИКОМ, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, КАК КОСТЮМ СИДИТ.



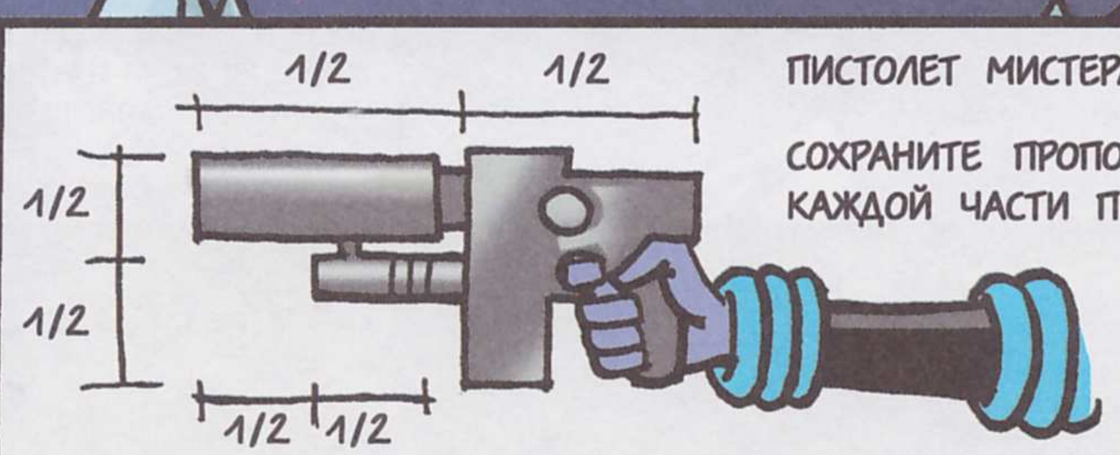
НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРОРИСОВАТЬ НАСКВОЗЬ ВСЕ, ЧЕГО НЕ ВИДНО! А ТО НЕ СПРАВИТЕСЬ С ПРОПОРЦИЯМИ!



РУКА С ПИСТОЛЕТОМ ВЫТЯНУТА ВПЕРЕД, ПОЭТОМУ ЕЕ ЛИНИИ СИЛЬНО СОКРАЩЕНЫ.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА РАЗВОРОТ ПОЗЫ. ПУСТЬ ЛИНИИ БУДУТ ОЧЕНЬ ТВЕРДЫМИ, ЧТОБЫ КАЗАЛОСЬ, ЧТО КОСТЮМ МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ И ЖЕСТКИЙ. ТЕПЕРЬ МОЖНО ОБВОДИТЬ КОНТУРЫ, СТИРАТЬ ЛИШНЕЕ И РАСКРАШИВАТЬ!



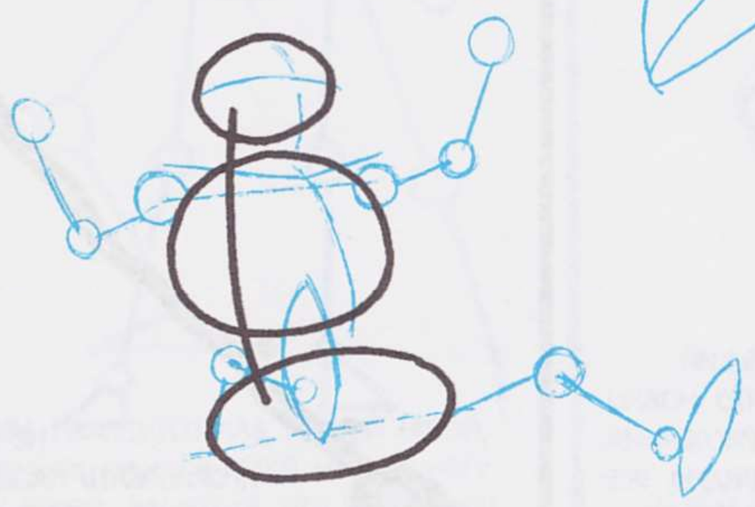

ПИСТОЛЕТ МИСТЕРА ФРИЗА

СОХРАНИТЕ ПРОПОРЦИИ КАЖДОЙ ЧАСТИ ПИСТОЛЕТА

# ПИНГВИН И ШТУКАРЬ

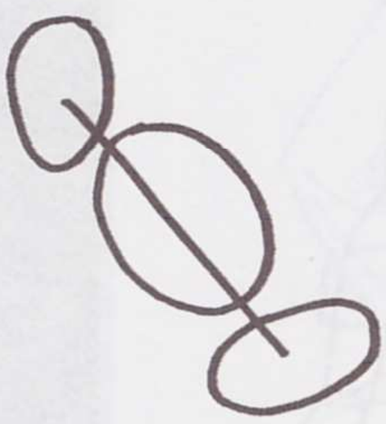
# The PENGUIN™ AND The Riddler™

ПИНГВИН МЕНЬШЕ И КРУГЛЕЕ СРЕДНЕГО ЧЕЛОВЕКА, ТАК ЧТО ПРОВЕРЬТЕ ПРОПОРЦИИ!

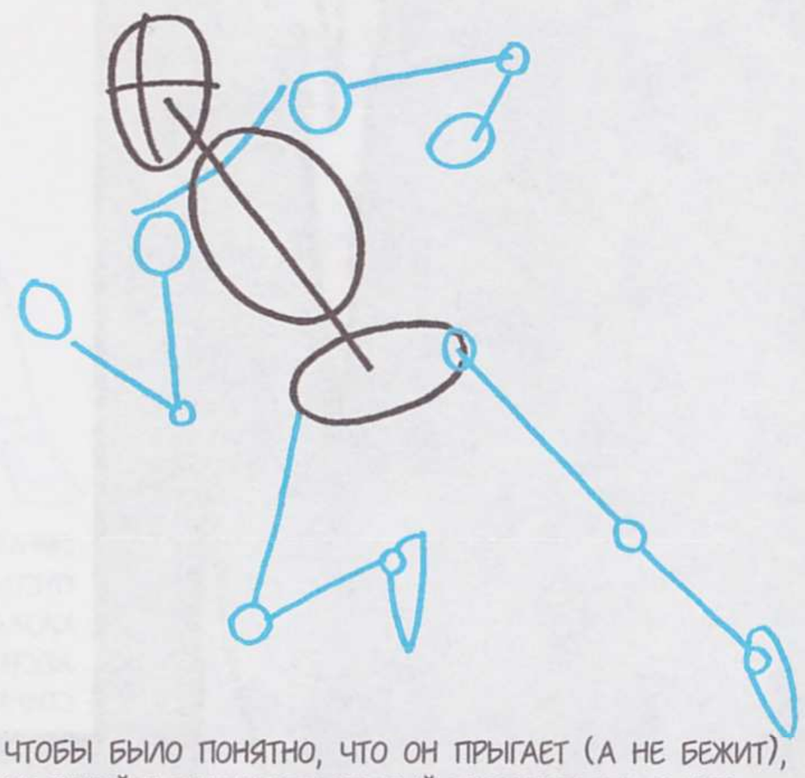


ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА СОКРАЩЕНИЕ ЕГО ЛЕВОЙ НОГИ. ПРОРИСУЙТЕ ПРАВУЮ НОГУ НАСКВОЗЬ, ЧТОБЫ ПОДЧЕРКНУТЬ ПОЗУ.

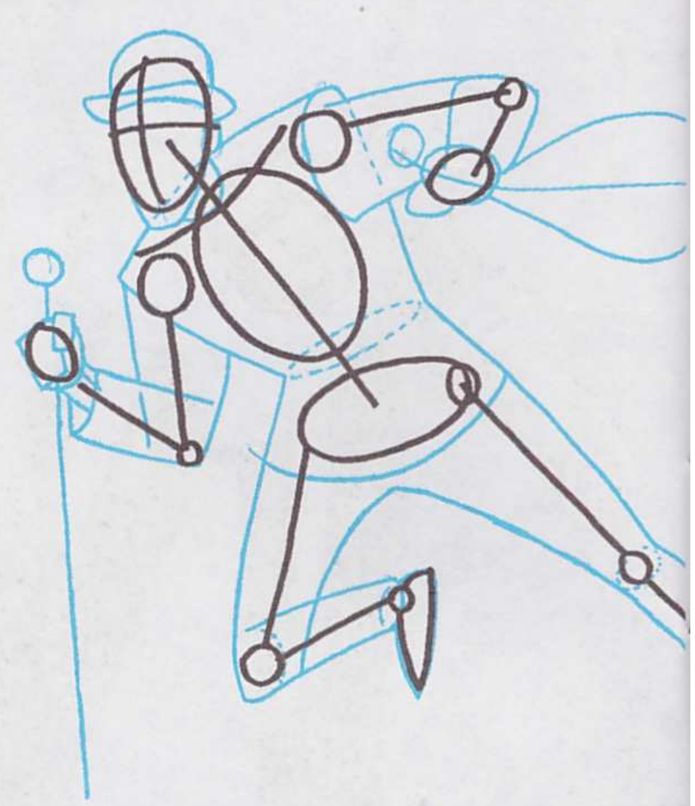
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, КАК РАЗЛЕТАЕТСЯ ПАЛЬТО, — СЛОВНО ПЛАЩ.



ШТУКАРЬ ПРЫГАЕТ, ПОЭТОМУ ГОЛОВА У НЕГО ВПЕРЕДИ ТЕЛА.



ЧТОБЫ БЫЛО ПОНЯТНО, ЧТО ОН ПРЫГАЕТ (А НЕ БЕЖИТ), НЕ РИСУЙТЕ ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ РАЗВОРОТ РУК И НОГ. ПУСТЬ ВСЕ ПРАВОЕ БУДЕТ ВПЕРЕДИ, А ВСЕ ЛЕВОЕ — СЗАДИ. НО ПЛЕЧИ И БЕДРА ВСЕ РАВНО ЧУТОЧКУ РАЗВЕРНУТЫ ПО ОТНОШЕНИЮ ДРУГ К ДРУГУ.

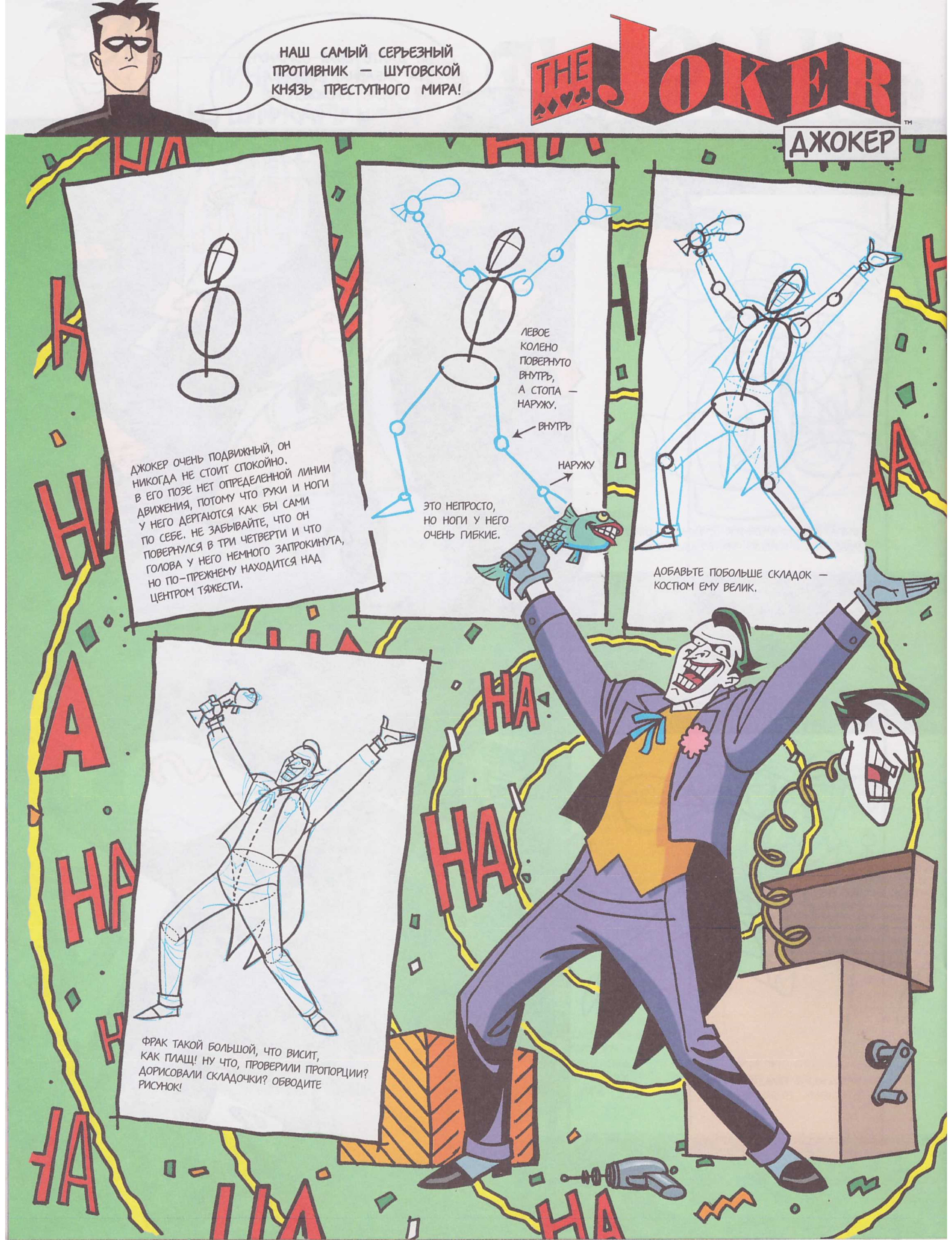


ЕГО ПЛЕЧИ ЧУТЬ ОПУЩЕНЫ, ПОЭТОМУ ПОДНИМИТЕ ПОВЫШЕ ВОРОТНИК ЕГО ПИДЖАКА.

НЕ ДАЙТЕ СЕБЯ ОБМАНУТЬ! ЭТА ЗАБАВНАЯ ПАРОЧКА — САМЫЕ ПРОЖЖЕННЫЕ МЕРЗАВЦЫ В ГОТАМ-СИТИ!

ШЛЯПА, ВОЛОСЫ И ШНУРОК ОТ МОНОКЛЯ ОТЛЕТАЮТ НАЗАД, ЧТОБЫ УСИЛИТЬ ЧУВСТВО ДВИЖЕНИЯ.

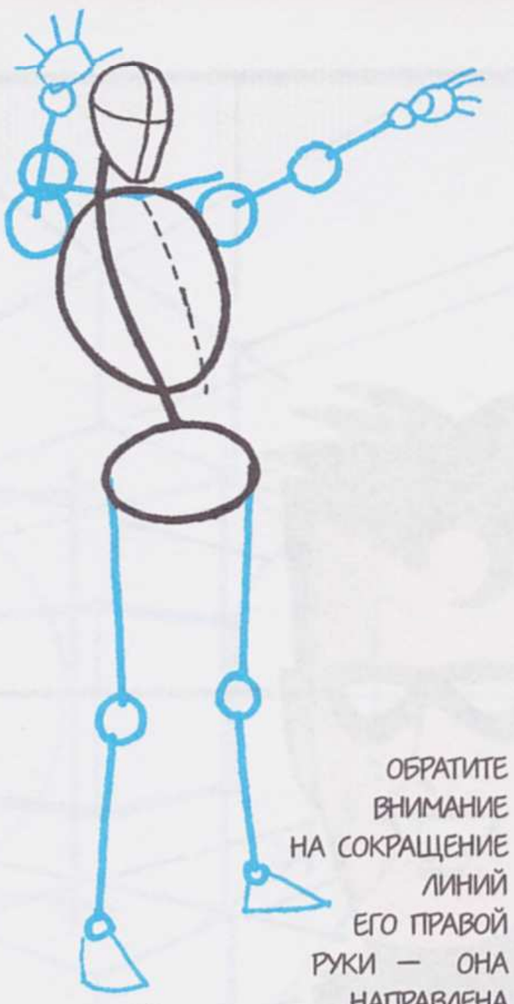
НЕ ЗАБУДЬТЕ СКЛАДКИ НА ЛОКТЯХ И КОЛЕНЯХ. ТОЛЬКО ПОПРОЩЕ!


НАШ САМЫЙ СЕРЬЕЗНЫЙ ПРОТИВНИК — ШУТОВСКОЙ КНЯЗЬ ПРЕСТУПНОГО МИРА!
THE JOKER™
ДЖОКЕР
ДЖОКЕР ОЧЕНЬ ПОДВИЖНЫЙ, ОН НИКОГДА НЕ СТОИТ СПОКОЙНО. В ЕГО ПОЗЕ НЕТ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЛИНИИ ДВИЖЕНИЯ, ПОТОМУ ЧТО РУКИ И НОГИ У НЕГО ДЕРГАЮТСЯ КАК БЫ САМИ ПО СЕБЕ. НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, ЧТО ОН ПОВЕРНУЛСЯ В ТРИ ЧЕТВЕРТИ И ЧТО ГОЛОВА У НЕГО НЕМНОГО ЗАПРОКИНУТА, НО ПО-ПРЕЖНЕМУ НАХОДИТСЯ НАД ЦЕНТРОМ ТЯЖЕСТИ.
ЛЕВОЕ КОЛЕНО ПОВЕРНУТО ВНУТРЬ, А СТОПА — НАРУЖУ.
ВНУТРЬ
НАРУЖУ
ЭТО НЕПРОСТО, НО НОГИ У НЕГО ОЧЕНЬ ГИБКИЕ.
ДОБАВЬТЕ ПОБОЛЬШЕ СКЛАДОК — КОСТЮМ ЕМУ ВЕЛИК.
ФРАК ТАКОЙ БОЛЬШОЙ, ЧТО ВИСИТ, КАК ПЛАЩ! НУ ЧТО, ПРОВЕРИЛИ ПРОПОРЦИИ? ДОРИСОВАЛИ СКЛАДОЧКИ? ОБВОДИТЕ РИСУНОК!

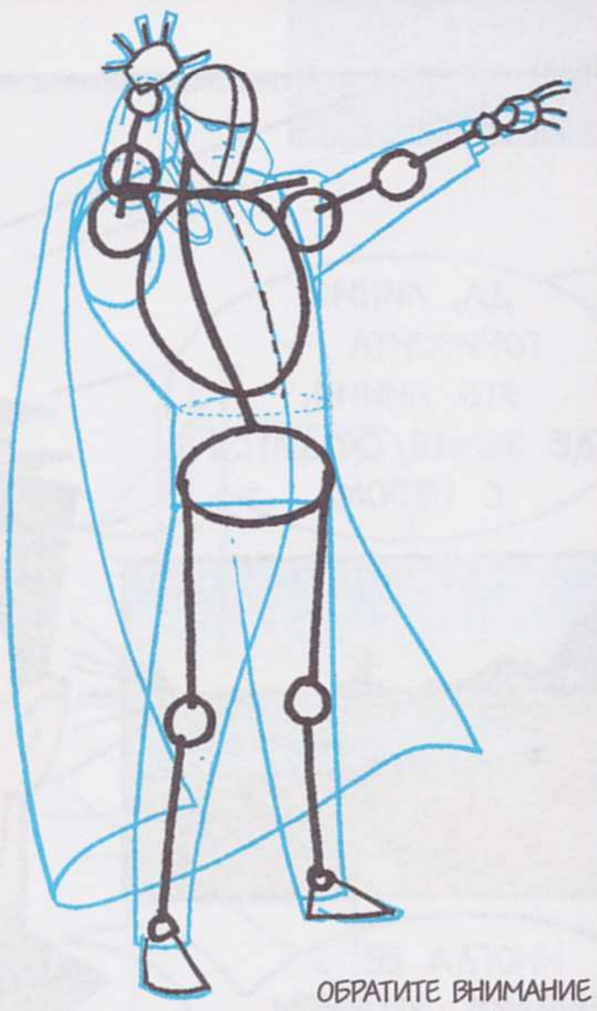
# Ra's al Ghul™

СЕМИСОТЛЕТНЕГО ГЕНИЯ ПРЕСТУПНОГО МИРА ИНТЕРЕСУЮТ ТОЛЬКО ДВЕ ВЕЩИ: ЕГО ДОЧЬ ТАЛИЯ И ВЛАДЫЧЕСТВО НАД ВСЕМ МИРОМ!

## Р'АС АЛЬ ГУЛЬ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА СОКРАЩЕНИЕ ЛИНИЙ ЕГО ПРАВОЙ РУКИ — ОНА НАПРАВЛЕНА ПРЯМО НА ВАС.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА РАСТОПЫРЕННЫЕ ПАЛЬЦЫ ПРАВОЙ РУКИ, ХОТЯ ЭТО, КАЗАЛОСЬ БЫ, НЕЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ДЕТАЛЬ. ПОСМОТРИТЕ НА СОБСТВЕННУЮ РУКУ — КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ?

ЦАРСТВЕННУЮ ОСАНКУ ПОСТАРАЙТЕСЬ ВЫРАЗИТЬ УВЕРЕННЫМИ ЛИНИЯМИ И ЛЕГКИМ ПРОГИБОМ СПИНЫ. КАК И ПРЕДЫДУЩИЙ РИСУНОК, ЭТОТ ТОЖЕ ПОВЕРНУТ В ТРИ ЧЕТВЕРТИ.

ЕСЛИ ВЫ ПОМНИТЕ, КАК РИСОВАТЬ СКЛАДКИ, С ОДЕЖДОЙ ТРУДНОСТЕЙ НЕ БУДЕТ. УДОСТОВЕРЬТЕСЬ, ЧТО СКЛАДКИ НА РУКАВАХ НАПРАВЛЕНЫ К ВНУТРЕННЕЙ СТОРОНЕ РУКИ. ТЕПЕРЬ СМЕЛЕЕ ОБВОДИТЕ, СТИРАЙТЕ И РАСКРАШИВАЙТЕ!

# ПЕРСПЕК

ДОБАВЬТЕ ЭТО К ВАШИМ ОБШИРНЫМ ПОЗНАНИЯМ, — ВЕДЬ ВЫ УЖЕ ЗНАЕТЕ, ЧТО ЛИНИИ С ПЕРЕДНЕГО ПЛАНА СБЕГАЮТСЯ К ТОЧКЕ СХОДА. ПОЧТИ ВСЕ ТОЧКИ СХОДА НАХОДЯТСЯ НА ГОРИЗОНТЕ!

ДА, ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА — ЭТО ЛИНИЯ, ГДЕ ЗЕМЛЯ СХОДИТСЯ С НЕБОМ.

ТОЧКА СХОДА

ИНОГДА ЕЕ НАЗЫВАЮТ УРОВНЕМ ВЗГЛЯДА. ЕСЛИ БЫ ЗРИТЕЛЬ ОКАЗАЛСЯ ПРЯМО В КАРТИНКЕ, ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА НАХОДИЛАСЬ БЫ НА УРОВНЕ ЕГО ГЛАЗ.

К ОДНОЙ И ТОЙ ЖЕ ТОЧКЕ СХОДА СБЕГАЮТСЯ ТОЛЬКО ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ. ЕСЛИ ПРЕДМЕТЫ ВИДНЫ ПОД РАЗНЫМИ УГЛАМИ (СМОТРИ РИСУНОК ВВЕРХУ), ТО ИХ ЛИНИИ СХОДЯТСЯ К РАЗНЫМ ТОЧКАМ СХОДА.

## ПЕРСПЕКТИВА В ОДНУ ТОЧКУ

ПЕРСПЕКТИВА В ОДНУ ТОЧКУ — ЭТО КОГДА ВСЕ ЛИНИИ ПАРАЛЛЕЛЬНЫ ДРУГ ДРУГУ И СБЕГАЮТСЯ В ОДНУ ТОЧКУ СХОДА. ТАКОЙ ПРИЕМ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПРИ РИСОВАНИИ ИНТЕРЬЕРОВ, НАПРИМЕР КАБИНЕТА КОМИССАРА ГОРДОНА. ВСЕ ЛИНИИ, ОЧЕРЧИВАЮЩИЕ НАХОДЯЩИЕСЯ В КОМНАТЕ ПРЕДМЕТЫ — ШКАФ, СТОЛ, МУСОРНУЮ КОРЗИНКУ, КОВЕР, — СХОДЯТСЯ В ОДНОЙ ТОЧКЕ. ПОМНИТЕ, ЧТО ТОЧКУ СХОДА НАДО ВЫБРАТЬ НА ГОРИЗОНТЕ. ВНИМАТЕЛЬНО РАССМОТРИТЕ РИСУНОК В ПЕРСПЕКТИВЕ В ОДНУ ТОЧКУ, И ВЫ ВСЕ ПОЙМЕТЕ!

ТОЧКА СХОДА

## ПЕРСПЕКТИВА В ДВЕ ТОЧКИ

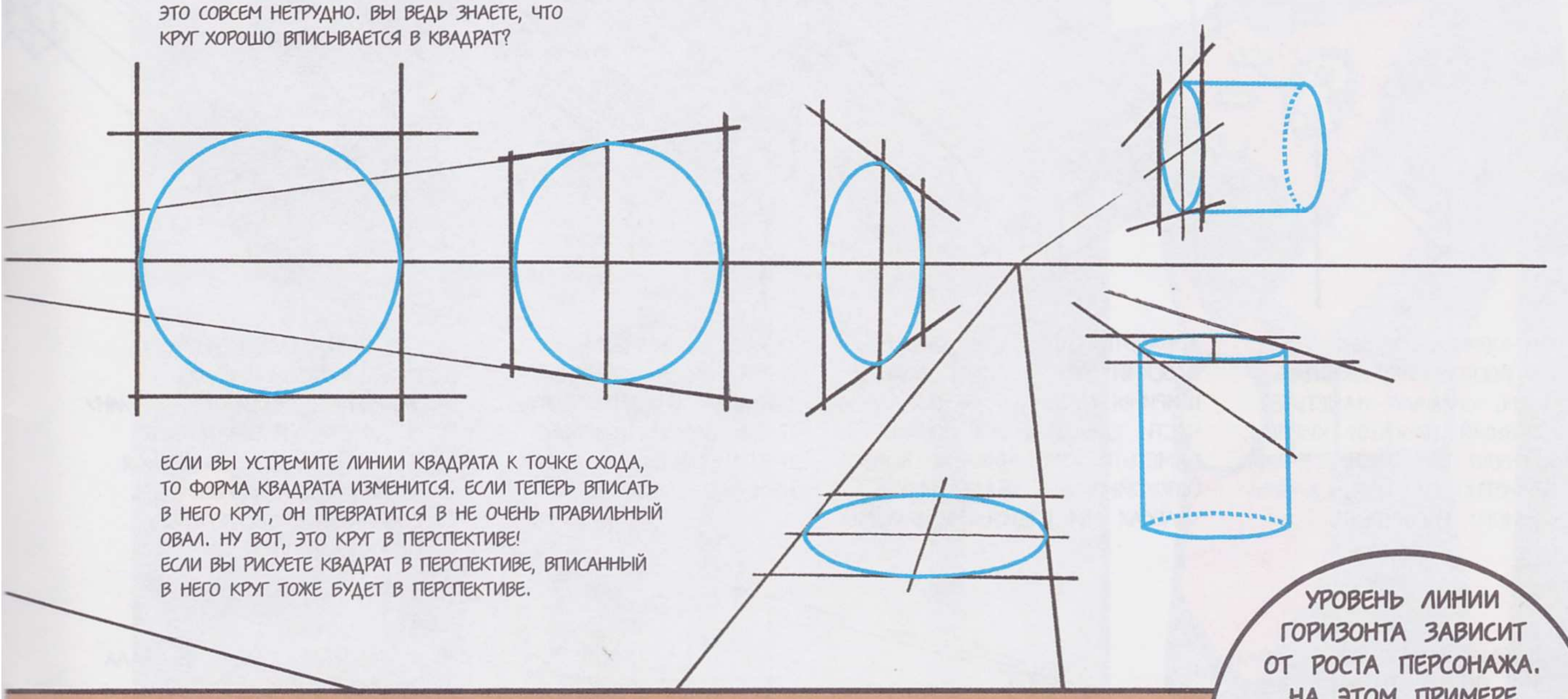
ПЕРСПЕКТИВА В ДВЕ ТОЧКИ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ, КОГДА ЗРИТЕЛЬ ГЛЯДИТ НА ЧТО-ТО ПОД УГЛОМ. НАПРИМЕР, ВСЕ ЗДАНИЯ НА РИСУНКЕ ПОВЕРНУТЫ К ЗРИТЕЛЮ УГЛОМ, А СТЕНЫ СОКРАЩАЮТСЯ КАЖДАЯ К СВОЕЙ ТОЧКЕ СХОДА.

# ТИВА

**ПЕРСПЕКТИВА** — ПЕРЕДАЧА ПРЕДМЕТОВ В ТРЕХМЕРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИЛЛЮЗИИ ГЛУБИНЫ И РАССТОЯНИЯ (**УХ ТЫ!**). ПЕРВЫМ ДЕЛОМ НУЖНО ПОДУМАТЬ О **ЛИНИИ ГОРИЗОНТА**.

## КРУГИ В ПЕРСПЕКТИВЕ

МОЖНО РИСОВАТЬ В ПЕРСПЕКТИВЕ ДАЖЕ КРУГИ. ЭТО СОВСЕМ НЕТРУДНО. ВЫ ВЕДЬ ЗНАЕТЕ, ЧТО КРУГ ХОРОШО ВПИСЫВАЕТСЯ В КВАДРАТ?



ЕСЛИ ВЫ УСТРЕМИТЕ ЛИНИИ КВАДРАТА К ТОЧКЕ СХОДА, ТО ФОРМА КВАДРАТА ИЗМЕНИТСЯ. ЕСЛИ ТЕПЕРЬ ВПИСАТЬ В НЕГО КРУГ, ОН ПРЕВРАТИТСЯ В НЕ ОЧЕНЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОВАЛ. НУ ВОТ, ЭТО КРУГ В ПЕРСПЕКТИВЕ!
ЕСЛИ ВЫ РИСУЕТЕ КВАДРАТ В ПЕРСПЕКТИВЕ, ВПИСАННЫЙ В НЕГО КРУГ ТОЖЕ БУДЕТ В ПЕРСПЕКТИВЕ.

УРОВЕНЬ ЛИНИИ ГОРИЗОНТА ЗАВИСИТ ОТ РОСТА ПЕРСОНАЖА. НА ЭТОМ ПРИМЕРЕ ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА ПРОХОДИТ НА УРОВНЕ ПЯТОГО ЭТАЖА. ЭТОТ УРОВЕНЬ СОХРАНЯЕТСЯ ДО САМОЙ ТОЧКИ СХОДА.

ТОЧКА СХОДА

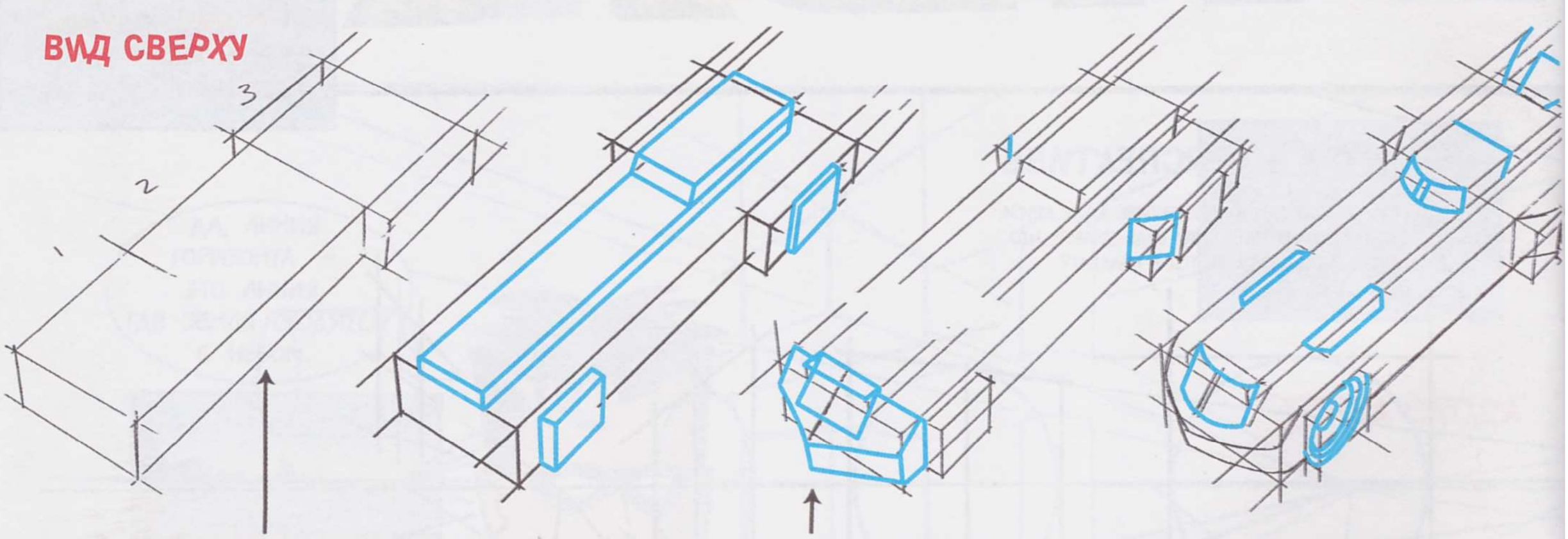
ТОЧКА СХОДА

ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, ЧТО ВЕРТИКАЛЬНЫЕ ЛИНИИ ПО-ПРЕЖНЕМУ ПАРАЛЛЕЛЬНЫ ДРУГ ДРУГУ И КРАЯМ КАРТИНКИ!

# НА УЛИЦЫ!

## ВИД СВЕРХУ




БЭТМОБИЛЬ СОСТОИТ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ПРОСТЫХ ФОРМ. СНАЧАЛА НАМЕТЬТЕ ДЛИННЫЙ ПЛОСКИЙ КИРПИЧ. ЗАДНЮЮ ЕГО ЧАСТЬ, ПРИМЕРНО НА ТРЕТЬ ДЛИНЫ, НЕМНОГО РАСШИРЬТЕ.

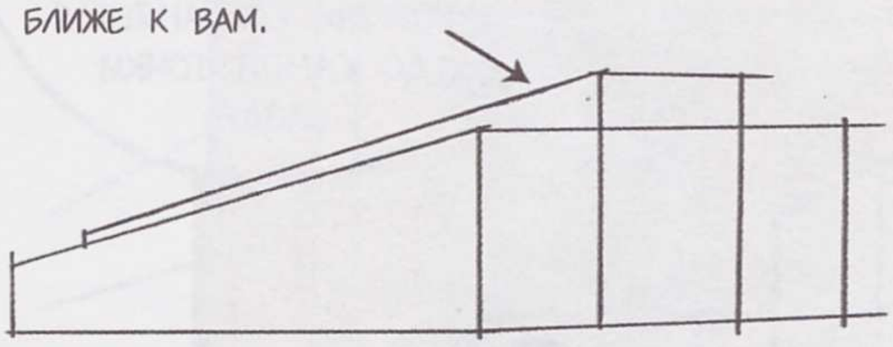
ДОБАВЬТЕ ЕЩЕ ОДИН ДЛИННЫЙ ПЛОСКИЙ КИРПИЧ (В ПОЛОВИНУ ШИРИНЫ МАШИНЫ), А В ЗАДНЕЙ ЧАСТИ СДЕЛАЙТЕ ЕГО ПОВЫШЕ. НАМЕТЬТЕ КИРПИЧИКАМИ КОЛЕСА (СПОКОЙНО, НА КВАДРАТНЫХ КОЛЕСАХ МЫ ЕЗДИТЬ НЕ БУДЕМ!)

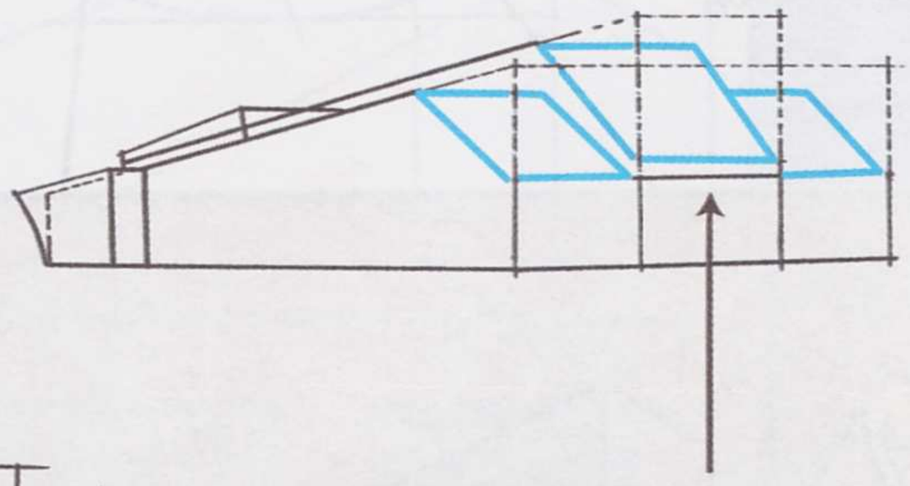
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ЧТО ЛИНИИ НОСА МАШИНЫ СХОДЯТСЯ В ОДНУ ТОЧКУ. ПУСТЬ САМАЯ ШИРОКАЯ ЧАСТЬ НАХОДИТСЯ СЗАДИ И БУДЕТ НЕМНОГО СКОШЕНА.

ДОБАВЬТЕ ЗАОСТРЕННЫЕ СТАБИЛИЗАТОРЫ СЗАДИ. ЗАКРУГЛИТЕ РАДИАТОР, КАБИНУ И КОЛЕСА. РАССЛАБЬТЕСЬ И ПЕРЕСТАНЬТЕ СТРЕМИТЬСЯ К ПОЛНОМУ СОВЕРШЕНСТВУ. ПОРА ОБВОДИТЬ, СТИРАТЬ И РАСКРАШИВАТЬ!

## ВИД СПЕРЕДИ

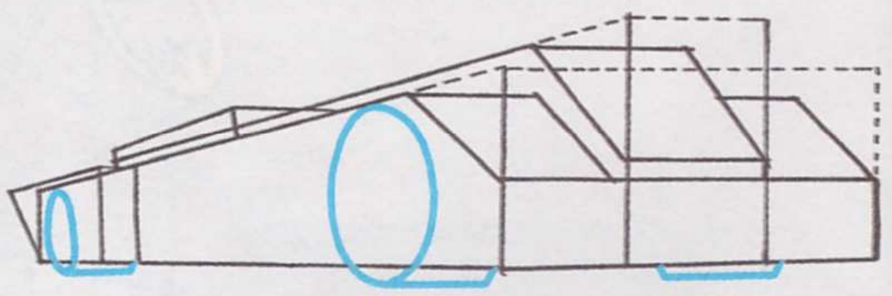
СПЕРЕДИ БЭТМОБИЛЬ РИСОВАТЬ ДАЖЕ ПРОЩЕ. НАЧНИТЕ ВСЕ С ТОГО ЖЕ ДЛИННОГО ПЛОСКОГО КИРПИЧА. ПЕРЕДНЯЯ ЕГО ЧАСТЬ КАЖЕТСЯ БОЛЬШЕ ЗАДНЕЙ, ПОТОМУ ЧТО НАХОДИТСЯ БЛИЖЕ К ВАМ.





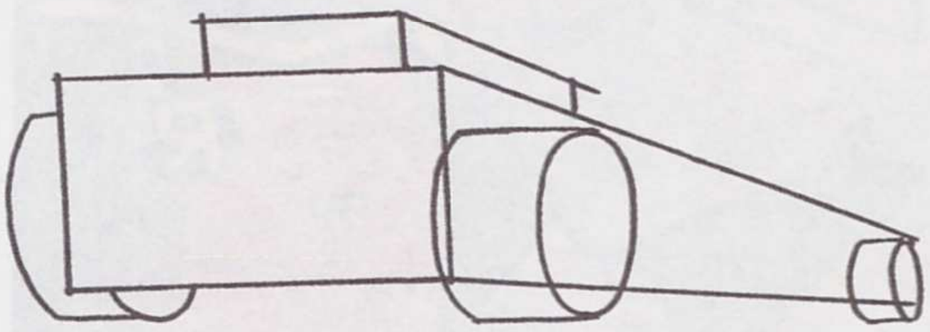
СЕРЕДИНА ПЕРЕДА ВЫШЕ, ЧЕМ БОКОВЫЕ ЧАСТИ. ДИАГОНАЛЬНЫМИ ЛИНИЯМИ СДЕЛАЙТЕ СКОСЫ ПЕРЕДНЕЙ И ЗАДНЕЙ ЧАСТИ МАШИНЫ. ПОДНИМИТЕ КАБИНУ.

ДОРИСУЙТЕ КОЛЕСА. СНАЧАЛА ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ РИСОВАТЬ ОВАЛЫ НА ОТДЕЛЬНОМ КЛОЧКЕ БУМАГИ, ЧТОБЫ РАЗМЯТЬСЯ.



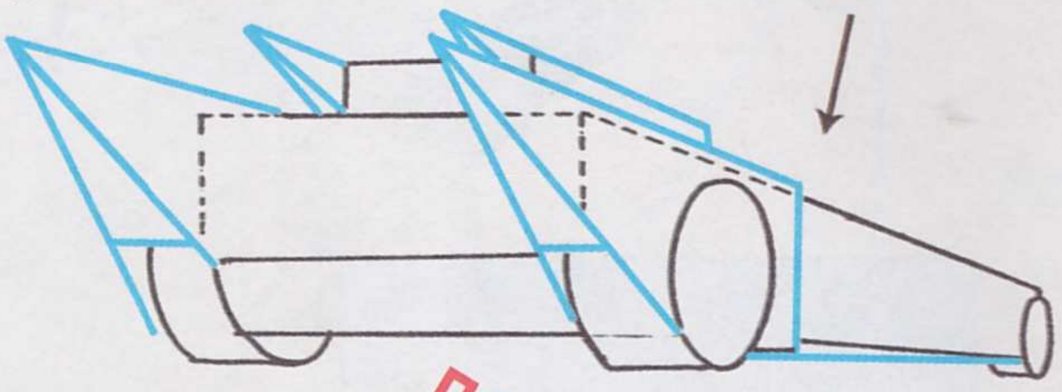
## ВИД СЗАДИ

СЗАДИ ВСЕ ТАК ЖЕ, ОТЛИЧАЮТСЯ ТОЛЬКО ДЕТАЛИ, И ВЫ САМИ ЭТО ПОЙМЕТЕ. КАК И РАНЬШЕ, НАЧНИТЕ С ДЛИННОГО ПЛОСКОГО КИРПИЧА С НЕБОЛЬШИМ КИРПИЧИКОМ СВЕРХУ, ТОЛЬКО НА ЭТОТ РАЗ СРАЗУ ДОБАВЬТЕ КОЛЕСА.



ДОРИСУЙТЕ СТАБИЛИЗАТОРЫ. ЗАОСТРИТЕ БОКОВЫЕ СТОРОНЫ КИРПИЧА В ТРЕУГОЛЬНИКИ НАД КОЛЕСАМИ.

СТАБИЛИЗАТОРЫ ДОХОДЯТ ДО НИЖНЕЙ ЧАСТИ КОЛЕС, КАК ВИДНО НА РИСУНКЕ. ТО ЖЕ САМОЕ ПРОДЕЛАЙТЕ С КАБИНОЙ НАВЕРХУ МАШИНЫ.

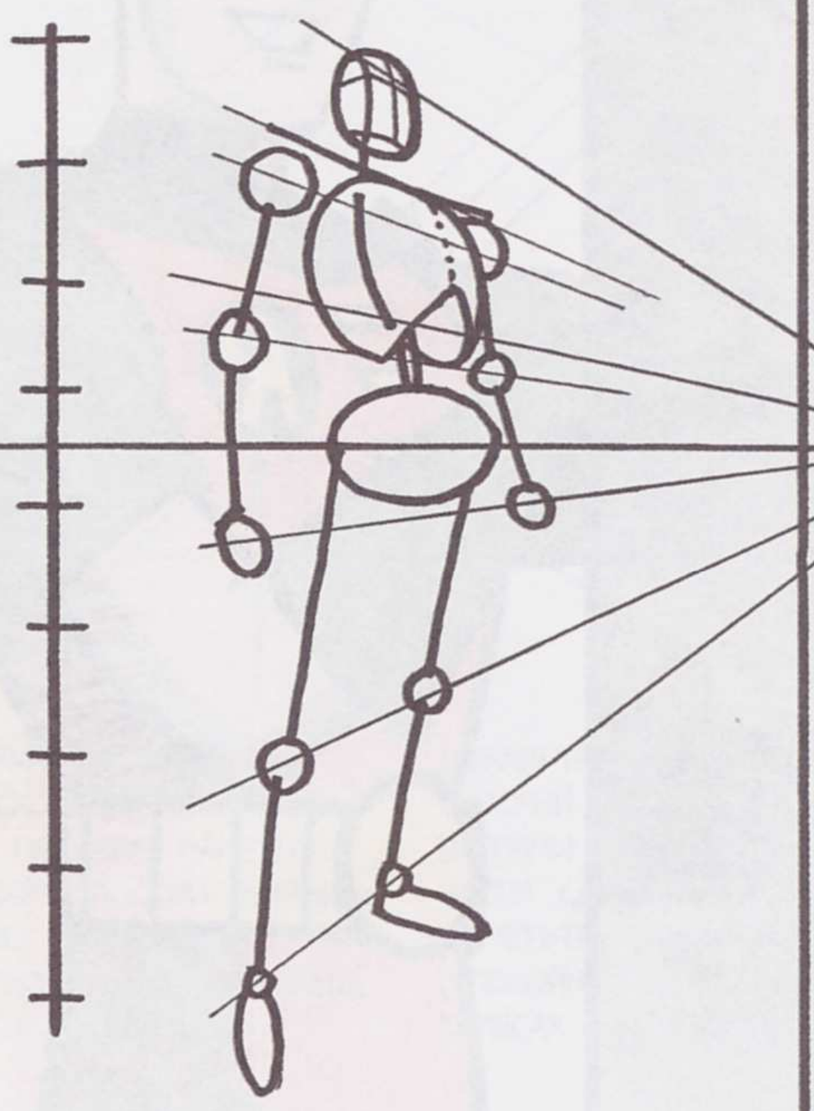


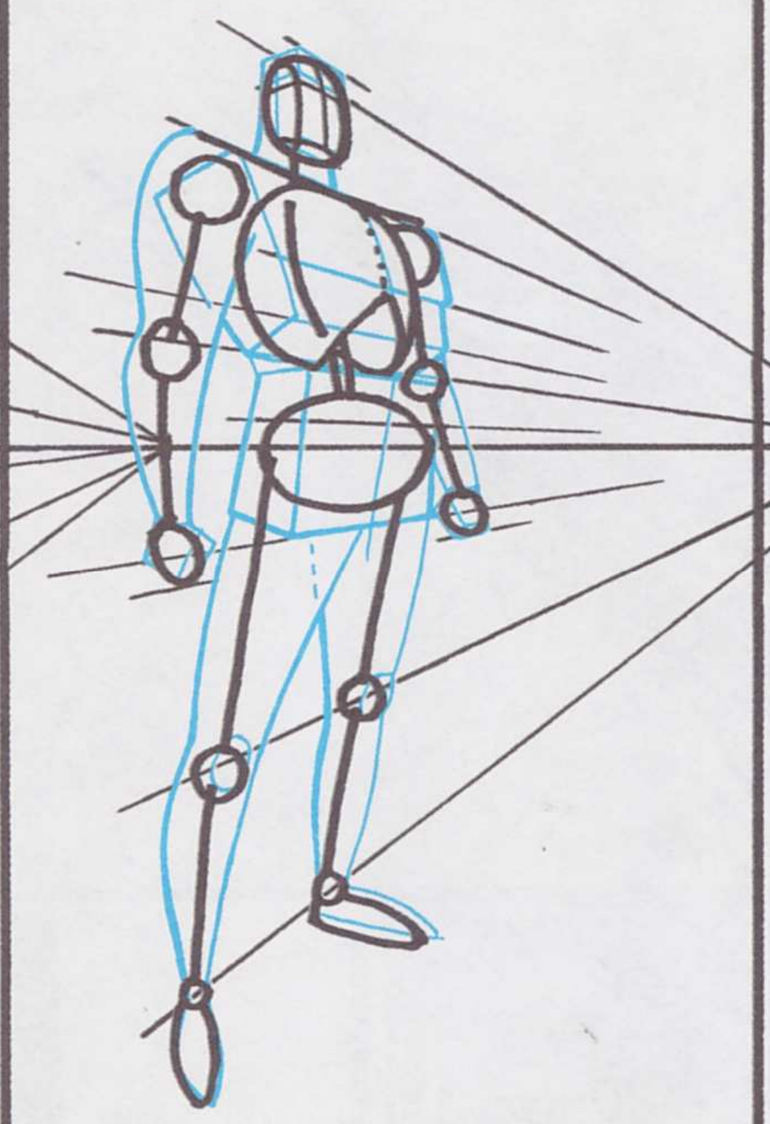
НУ ВОТ, МОЖНО ДОРИСОВЫВАТЬ ДЕТАЛИ. ТЕПЕРЬ ОБВЕДИТЕ РИСУНОК, СОТРИТЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ И РАСКРАСЬТЕ БЭТМОБИЛЬ! НАРИСУЙТЕ КЛУБЫ ДЫМА, ЧТОБЫ БЫЛО ЯСНО, ЧТО БЭТМОБИЛЬ ВОТ-ВОТ СОРВЕТСЯ С МЕСТА!

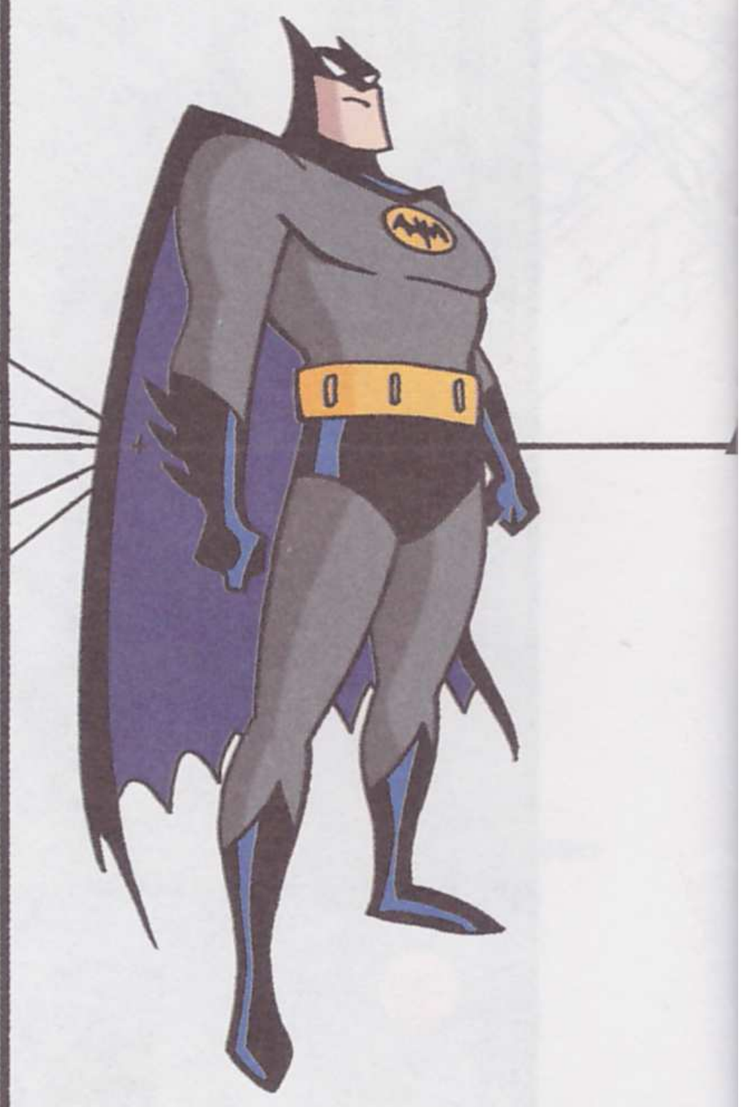
ПОЕХАЛИ!

КАК БОРОТЬСЯ С ПРЕСТУПНИКАМИ, ЕСЛИ НЕ НА ЧЕМ ЕЗДИТЬ?

# ФИГУРА В







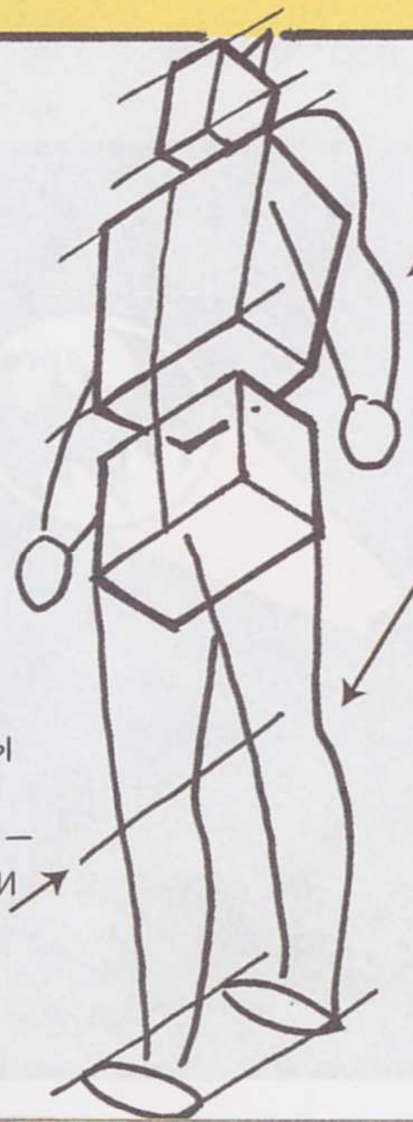
В ПЕРСПЕКТИВЕ МОЖНО РИСОВАТЬ НЕ ТОЛЬКО ЗДАНИЯ И НЕОДУШЕВЛЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ, А ВСЕ ЧТО УГОДНО, В ТОМ ЧИСЛЕ И ЛЮДЕЙ! БЕДА В ТОМ, ЧТО У ФИГУРЫ ЗАКРУГЛЕННЫЕ КОНТУРЫ, И ПОЭТОМУ С ПЕРСПЕКТИВОЙ РАЗОБРАТЬСЯ ПОНАЧАЛУ НЕПРОСТО.

ДЛЯ НАЧАЛА УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ЩИКОЛОТКИ, КОЛЕНИ, ЗАПЯСТЬЯ, ЛОКТИ И ПЛЕЧИ НАХОДЯТСЯ НА ПАРАЛЛЕЛЬНЫХ ЛИНИЯХ, КОТОРЫЕ МОЖНО УСТРЕМИТЬ К ТОЧКЕ СХОДА. БУДЕТ ПРОЩЕ, ЕСЛИ ГРУДНУЮ КЛЕТКУ, ГОЛОВУ И ТАЗ ВЫ ПРЕДСТАВИТЕ СЕБЕ В ВИДЕ КИРПИЧИКОВ.

**БА-БАХ!**

ВАМ НЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО ЕСЛИ РИСОВАТЬ ТОЧКИ СХОДА, ТО СОКРАЩЕНИЕ ДЕЛАТЬ ГОРАЗДО ЛЕГЧЕ? ТЕПЕРЬ ВАМ НЕ НАДО ДОГАДЫВАТЬСЯ, ГДЕ У ФИГУРЫ ЧТО.

НЕВАЖНО, ОТКУДА ВЫ СМОТРИТЕ НА ФИГУРУ — СВЕРХУ ИЛИ СНИЗУ.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, ЧТОБЫ СУСТАВЫ БЫЛИ НА ОДНОЙ ЛИНИИ — ПЛЕЧИ, БЕДРЕННЫЕ СУСТАВЫ, КОЛЕНИ И ЩИКОЛОТКИ!

**Нельзя!!!**

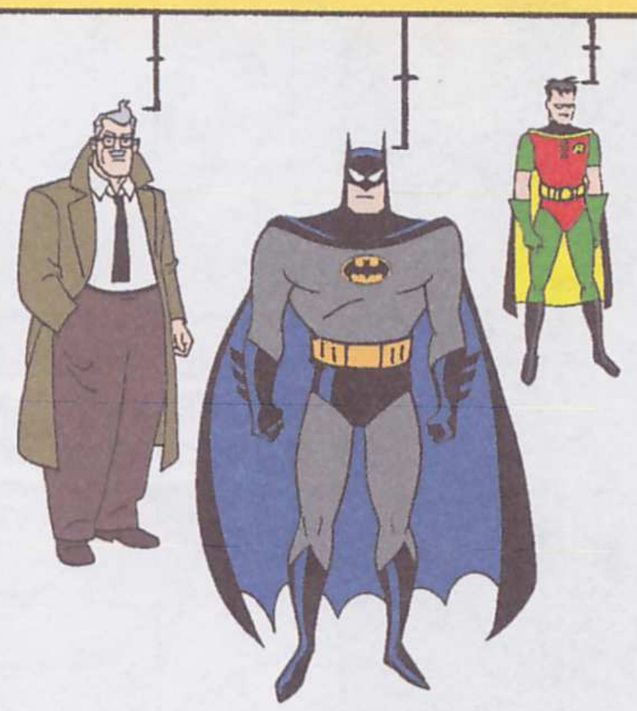
ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ПРАВИЛЬНО НАРИСОВАТЬ СОКРАЩЕНИЕ, ПОЛЕЗНО ПРЕДСТАВЛЯТЬ СЕБЕ ВСЕ В ВИДЕ КИРПИЧИКОВ, НО ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ВЕРНО ВЫСТРОИТЬ ЛИНИЮ ДВИЖЕНИЯ, КИРПИЧИКИ НЕ ГОДЯТСЯ. «СКЕЛЕТИКИ» КИРПИЧИКАМИ НЕ РИСУЮТ.

# ПЕРСПЕКТИВЕ

**СЛЕДУЮЩИЙ ВОПРОС:**

КАК НАРИСОВАТЬ НА ОДНОМ И ТОМ ЖЕ РИСУНКЕ НЕСКОЛЬКО ФИГУР? ПРАВИЛА ПЕРСПЕКТИВЫ ГЛАСЯТ, ЧТО ПРЕДМЕТ, КОТОРЫЙ НАХОДИТСЯ БЛИЖЕ К ЗРИТЕЛЮ, КАЖЕТСЯ БОЛЬШЕ, А ПРЕДМЕТ, КОТОРЫЙ ОТ ЗРИТЕЛЯ ДАЛЬШЕ, КАЖЕТСЯ МЕНЬШЕ, — ТОЛЬКО НАСКОЛЬКО БОЛЬШЕ И НАСКОЛЬКО МЕНЬШЕ?

А ТЕПЕРЬ ВСЕ ФИГУРЫ РАСПОЛОЖЕНЫ НИЖЕ ЛИНИИ ГОРИЗОНТА. ЧТОБЫ РАЗОБРАТЬСЯ С ПЕРСПЕКТИВОЙ, СНАЧАЛА НАРИСУЙТЕ БЭТМЕНА — ПУСТЬ ОН БУДЕТ ТАКОГО РАЗМЕРА, КАКОГО ВАМ ЗАХОЧЕТСЯ.

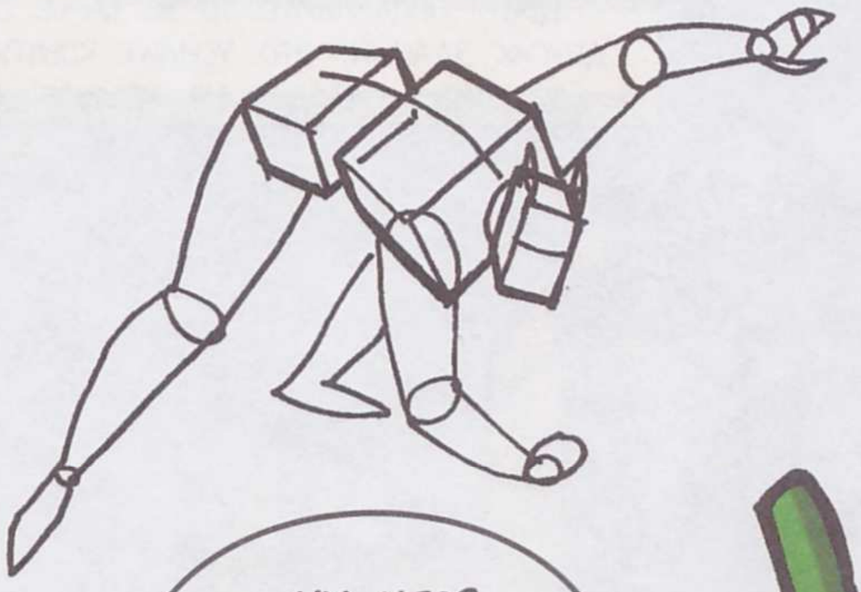


МНОГИЕ ХУДОЖНИКИ ДЛЯ ПОСТРОЕНИЯ ФИГУР В ПЕРСПЕКТИВЕ ПОЛЬЗУЮТСЯ СЛОЖНОЙ СИСТЕМОЙ ПРАВИЛ, НО МЫ ПОКАЖЕМ ВАМ ПРОСТОЙ ПУТЬ. ПУСТЬ ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА ПРОХОДИТ ЧЕРЕЗ ОДНУ И ТУ ЖЕ ЧАСТЬ ВСЕХ ФИГУР. НАПРИМЕР, НА РИСУНКЕ СВЕРХУ ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА ПРОХОДИТ ЧЕРЕЗ ЩИКОЛОТКИ ВСЕХ ФИГУР.

А ЗДЕСЬ ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА ПРОХОДИТ ПО ЛИНИИ ТАЗА ВСЕХ ФИГУР. ВСЕГДА СТАРАЙТЕСЬ, ЧТОБЫ ВАШИ ПЕРСОНАЖИ БЫЛИ РАСПОЛОЖЕНЫ НА ГОРИЗОНТЕ НА ОДНОМ И ТОМ ЖЕ УРОВНЕ.

ТЕПЕРЬ ОТСЧИТАЙТЕ, НА СКОЛЬКО ГОЛОВ НИЖЕ ГОРИЗОНТА ОН НАХОДИТСЯ. А ТЕПЕРЬ ОТСЧИТАЙТЕ СТОЛЬКО ЖЕ ГОЛОВ РОБИНА И КОМИССАРА ГОРДОНА (ПУСТЬ ГОЛОВЫ БУДУТ ТАКОГО ЖЕ РАЗМЕРА, КАКОГО ВЫ ИХ НАРИСОВАЛИ У СООТВЕТСТВУЮЩИХ ПЕРСОНАЖЕЙ). НУ КАК? ПРАВДА, НИЧЕГО СЛОЖНОГО?

ЕСЛИ ПРЕДСТАВИТЬ СЕБЕ, ЧТО ВСЕ ЧАСТИ ТЕЛА — КИРПИЧИКИ, ВЫСТРОИТЬ ПЕРСПЕКТИВУ ПОД ЛЮБЫМ УГЛОМ БУДЕТ ЛЕГЧЕ ЛЕГКОГО!



НУ ЧТО? НЕ ДУМАЛИ, ЧТО РИСОВАТЬ ТАК ПРОСТО?

# ГОТАМ СИТИ

ЗДЕСЬ ГРЯЗНО. ЗДЕСЬ МЕРЗКО. ЗДЕСЬ ОЧЕНЬ ОПАСНО. НО ЗДЕСЬ — НАШ ДОМ.

РИСОВАТЬ ГОТАМ-СИТИ ОЧЕНЬ ПРОСТО, ИСПОЛЬЗУЯ ПЕРСПЕКТИВУ В ОДНУ ТОЧКУ. СНАЧАЛА НАРИСУЙТЕ КУЧУ ПРЯМОУГОЛЬНИКОВ (ВЫСОКИХ, НИЗКИХ, ШИРОКИХ, УЗКИХ). ВЫ — ДИЗАЙНЕР. ПРОВЕРЬТЕ, ЧТОБЫ ВСЕ ВЕРТИКАЛЬНЫЕ ЛИНИИ БЫЛИ ПАРАЛЛЕЛЬНЫ.

ОПРЕДЕЛИТЕ, ГДЕ ПРОХОДИТ ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА И ГДЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ТОЧКА СХОДА.

БОКОВЫЕ СТЕНЫ ЗДАНИЙ СБЕГАЮТСЯ К ТОЧКЕ СХОДА. НАСКОЛЬКО ОНИ СОКРАЩАЮТСЯ, РЕШАЙТЕ САМИ. ДАЙТЕ ВОЛЮ САМЫМ СМЕЛЫМ АРХИТЕКТУРНЫМ ФАНТАЗИЯМ!

А ТЕПЕРЬ НАРИСУЙТЕ ДЕТАЛИ — ОКНА, ЧАСЫ, АРКИ, — ЧТО ХОТИТЕ!

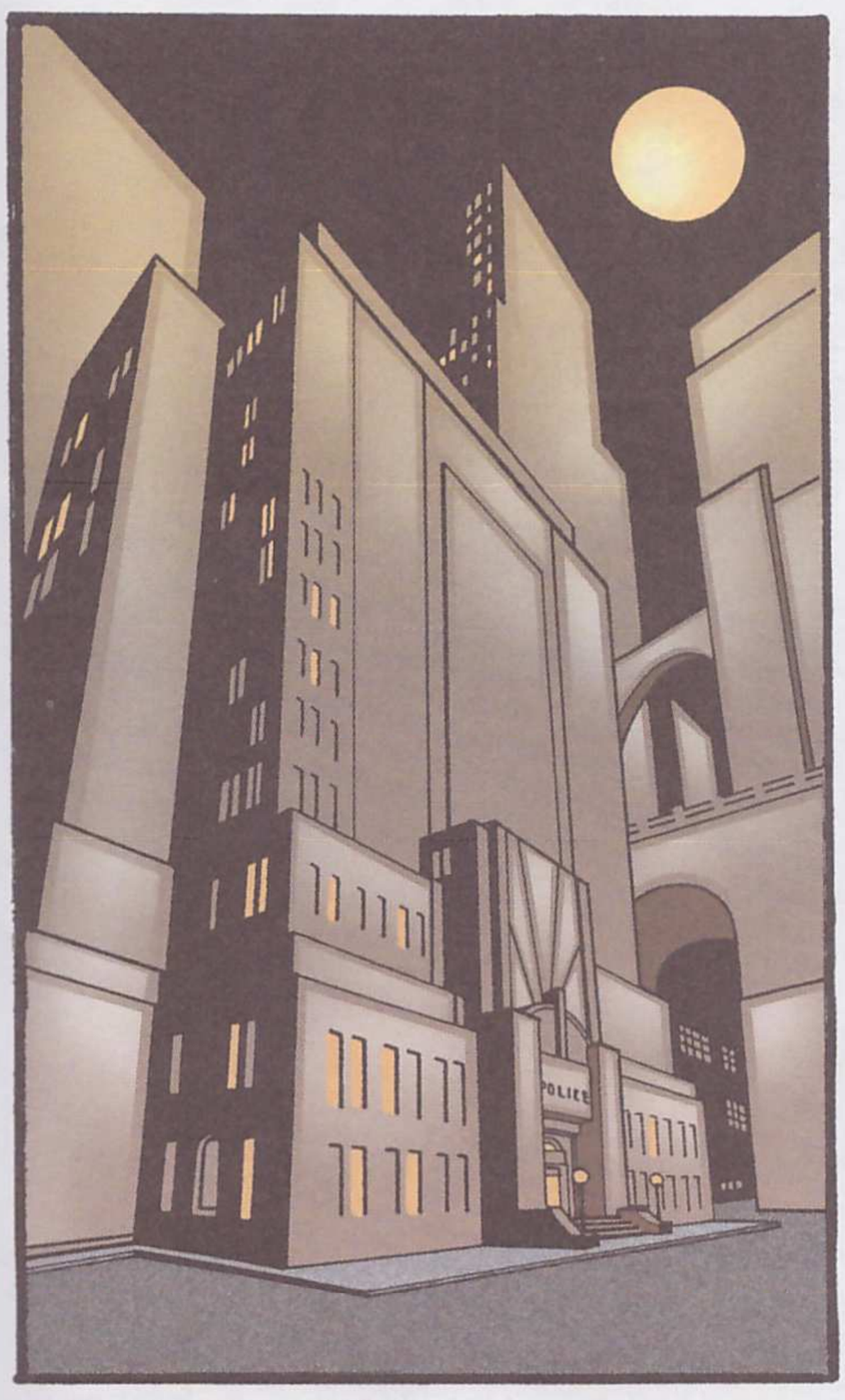
ДАЖЕ МЕЛЬЧАЙШИЕ ДЕТАЛИ, РАСПОЛОЖЕННЫЕ НА БОКОВЫХ СТЕНАХ ЗДАНИЙ, ДОЛЖНЫ УСТРЕМЛЯТЬСЯ К ТОЧКЕ СХОДА.

ВЫБЕРИТЕ ОДНУ СТЕНУ ЗДАНИЯ И ЦЕЛИКОМ ПОКРАСЬТЕ ЕЕ В ЧЕРНЫЙ ЦВЕТ. ПРОДЕЛАЙТЕ ТО ЖЕ САМОЕ С СООТВЕТСТВУЮЩИМИ СТЕНАМИ ВСЕХ ДРУГИХ ЗДАНИЙ. ЭТО УСИЛИТ КОНТРАСТ СВЕТА И ТЕНИ. А ВОТ ДАЛЕКИЕ ЗДАНИЯ В ЧЕРНЫЙ НЕ КРАСЬТЕ: РАССТОЯНИЕ СМЯГЧАЕТ КОНТРАСТЫ.

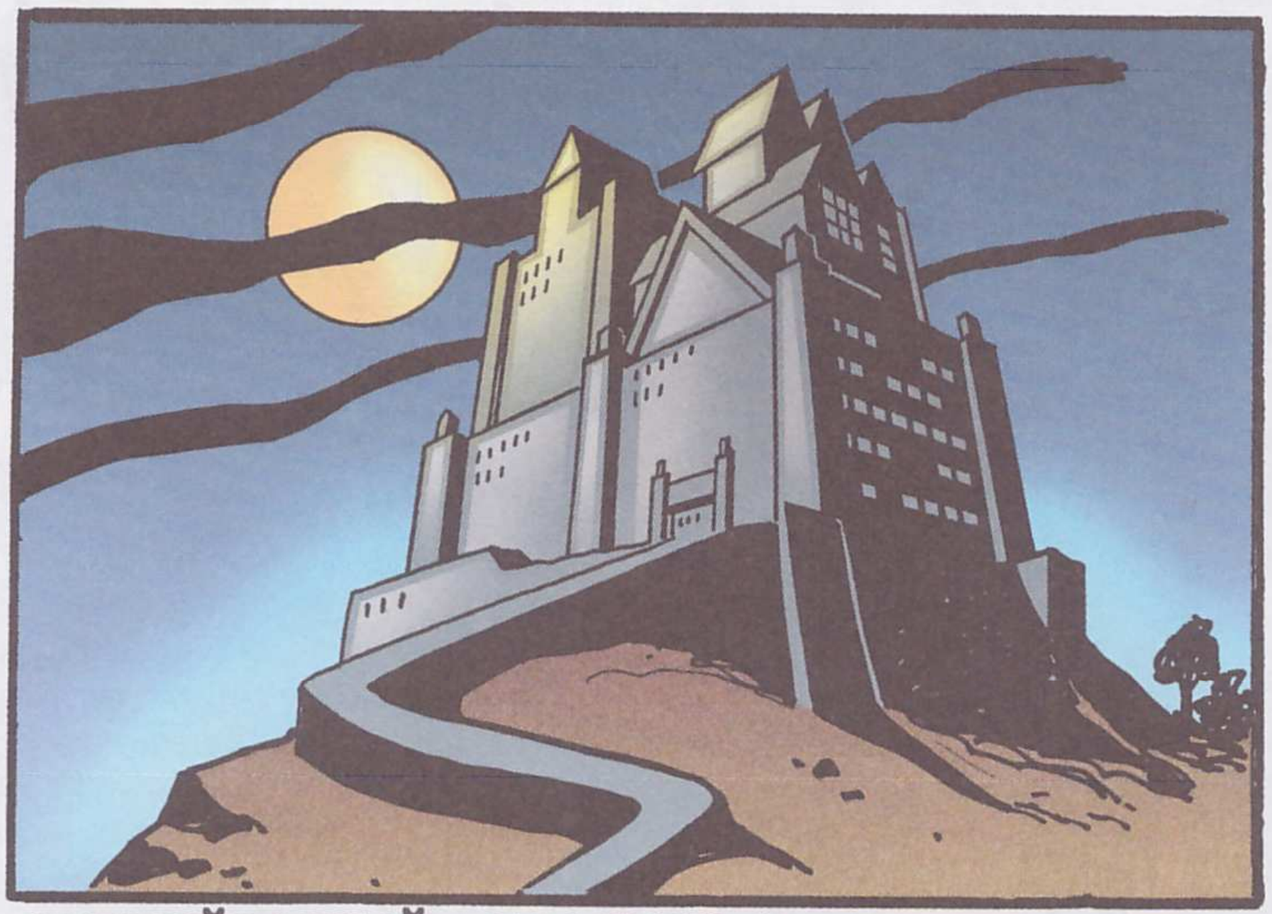
ПОПРОБУЙТЕ НАРИСОВАТЬ ЭТО САМИ!

# ОКРЕСТНОСТИ

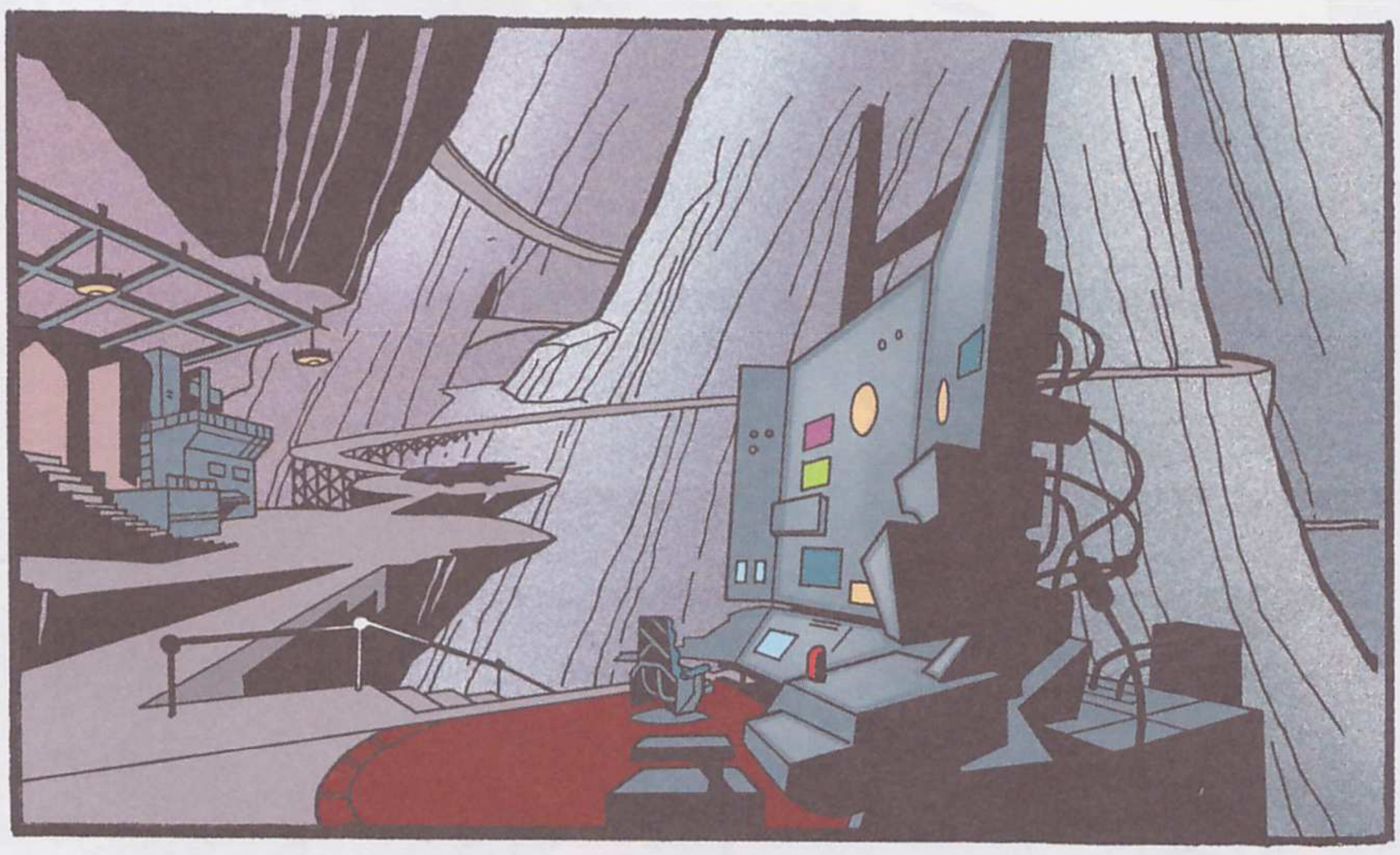
ЕСЛИ ВЫ РИСУЕТЕ ОЧЕНЬ ВЫСОКИЕ ЗДАНИЯ ВРОДЕ ДЕПАРТАМЕНТА ПОЛИЦИИ ИЛИ АРХЕМСКОЙ ЛЕЧЕБНИЦЫ, МОЖЕТЕ ДОБАВИТЬ ТРЕТЬЮ ТОЧКУ СХОДА — В НЕБЕ. ОНА ЛЕЖИТ НЕ НА ГОРИЗОНТЕ. ТРЕТЬЯ ТОЧКА СХОДА ПОКАЗЫВАЕТ ЗДАНИЯ ТАК, СЛОВНО ВЫ СМОТРИТЕ НА НИХ СНИЗУ. КОНЕЧНО, ЭТО НЕ ТАК-ТО ПРОСТО, НО У ВАС ВСЕ ПОЛУЧИТСЯ! ВЫ ЖЕ УЖЕ ПОЧТИ ПРОФЕССИОНАЛ!




ДЕПАРТАМЕНТ ПОЛИЦИИ



АРКХЕЙМСКИЙ ГОСПИТАЛЬ



ПЕЩЕРА БЭТМЕНА

ОСОБНЯК УЭЙНА

# Повторение - мать учения!

ЧЕМ БОЛЬШЕ ТРЕНИРОВАТЬСЯ, ТЕМ ЛУЧШЕ ПОЛУЧИТСЯ!

В ГОТАМ-СИТИ ЖИВЕТ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ НАРОДА, ЧЕМ ПОМЕСТИЛОСЬ В ЭТОЙ КНИЖКЕ. НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ НАРИСОВАЛИ ЕЩЕ НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ ВАШИХ СОБСТВЕННЫХ ИСТОРИЙ О БЭТМЕНЕ.

ДА, ДЛЯ ВАШИХ СОБСТВЕННЫХ! КАК СЛЕДУЕТ НАТРЕНИРОВАВШИСЬ РИСОВАТЬ, МОЖЕТЕ ПЕРЕСТАТЬ СРИСОВЫВАТЬ! СОЧИНЯЙТЕ СОБСТВЕННЫХ КОВАРНЫХ НЕГОДЯЕВ И БЛАГОРОДНЫХ ГЕРОЕВ! У ВАС ВСЕ ПОЛУЧИТСЯ!

ПОМНИТЕ: РИСОВАНИЕ — РЕМЕСЛО, А НЕ ТАЛАНТ. МАЛО ЛИ — НАТРЕНИРУЕТЕСЬ И БУДЕТЕ РИСОВАТЬ СОБСТВЕННЫЕ КОМИКСЫ НЕ ХУЖЕ ПРОФЕССИОНАЛОВ! УДАЧИ ВАМ, А ГЛАВНОЕ — РИСУЙТЕ С УДОВОЛЬСТВИЕМ!

ДЕТЕКТИВ БЭЛЛОК

БОЛВАНЩИК

БАРБАРА ГОРДОН

РЕНЕ МОНТОЙЯ

ГОЛЕМ

БРЮС УЭЙН

СТРАШИЛА

МЭР ХИЛЛ

ПОЛИЦЕЙСКИЙ

САММЕР ГЛИЗОН

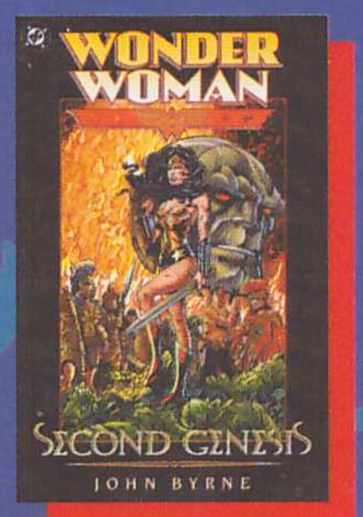
ДИК ГРЕЙСОН

MAN-BAT

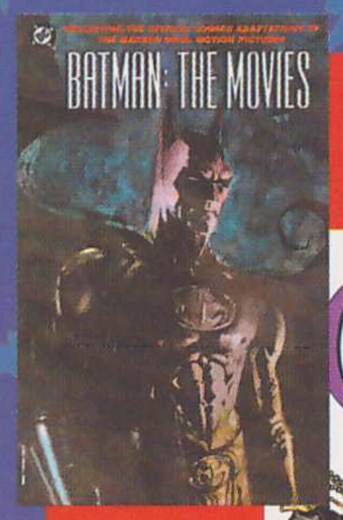
# СУПЕРГЕРОИ, КОТОРЫЕ НЕ РАЗ СПАСАЛИ МИР ОТ СМЕРТЕЛЬНОЙ ОПАСНОСТИ!

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ! СМЕЛЫЕ ПОДВИГИ!
ПОЛНЫЙ ЭФФЕКТ ПРИСУТСТВИЯ В ЗАВОРАЖИВАЮЩИХ РИСУНКАХ!

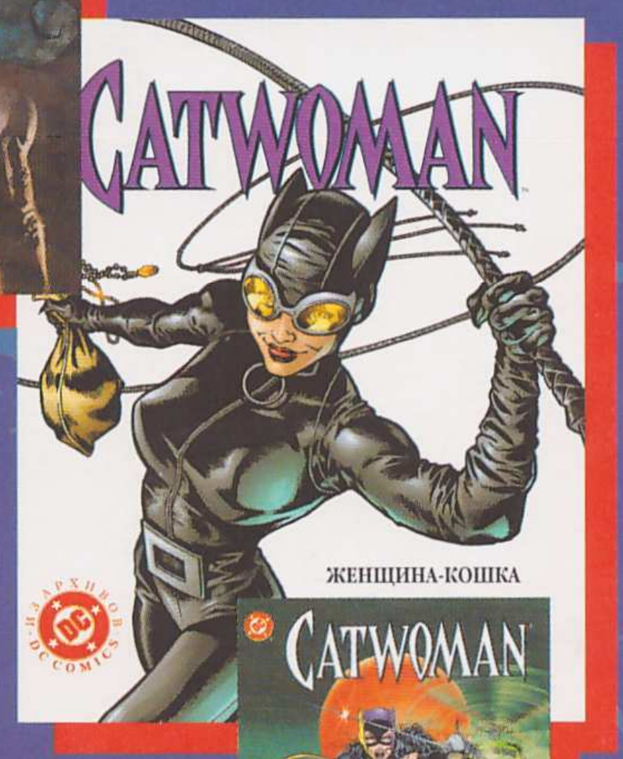
## ВПЕРВЫЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

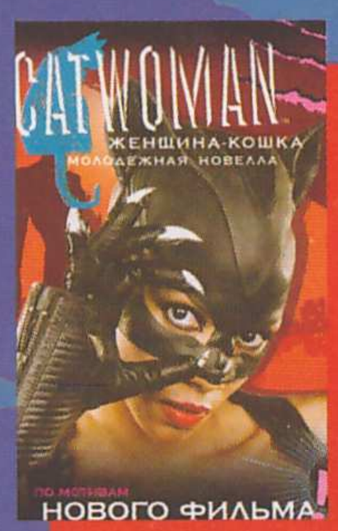



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЧУДО-ЖЕНЩИНЫ В КНИГАХ-КОМИКСАХ
(В ПРОДАЖЕ С ДЕКАБРЯ 2004 Г.)
- ЧУДО-ЖЕНЩИНА: СОСТЯЗАНИЕ
- ЧУДО-ЖЕНЩИНА: ЛИНИИ СУДЬБЫ
- ЧУДО-ЖЕНЩИНА: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

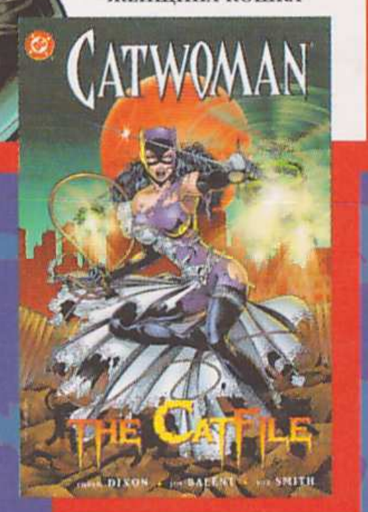



ПРИКЛЮЧЕНИЯ БЭТМЕНА В КНИГАХ-КОМИКСАХ
(В ПРОДАЖЕ С ЯНВАРЯ 2005 Г.)
- БЭТМЕН
- БЭТМЕН: ВОЗВРАЩЕНИЕ
- БЭТМЕН НАВСЕГДА
- БЭТМЕН И РОБИН
- БЭТМЕН: ЛЕГЕНДЫ О ТЕМНОМ РЫЦАРЕ. ТЕРРОР
- БЭТМЕН: ЛЕГЕНДЫ О ТЕМНОМ РЫЦАРЕ. ГРИММ

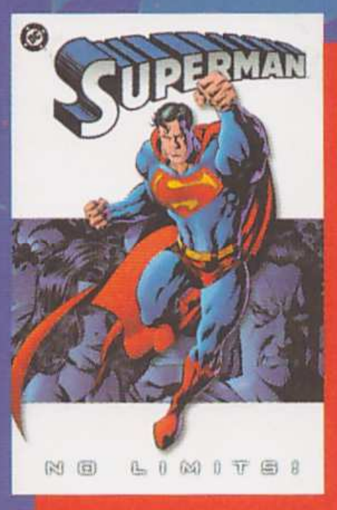


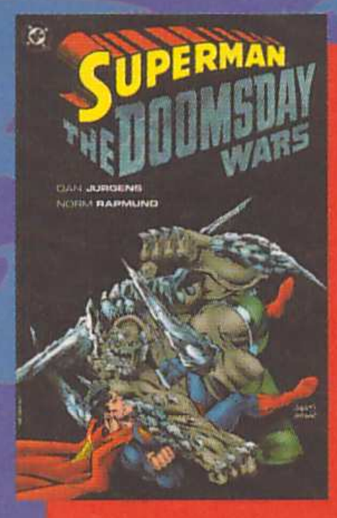



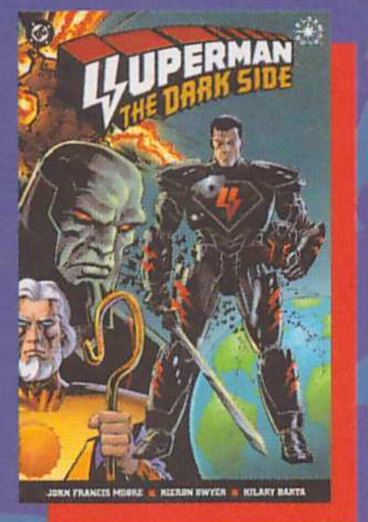

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖЕНЩИНЫ-КОШКИ В КНИГАХ
(В ПРОДАЖЕ С НОЯБРЯ 2004 Г.)
- ЖЕНЩИНА-КОШКА. МОЛОДЕЖНАЯ НОВЕЛЛА
- ЖЕНЩИНА-КОШКА. ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МИРУ РОКОВОЙ КОШЕЧКИ.




ПРИКЛЮЧЕНИЯ СУПЕРМЕНА В КНИГАХ-КОМИКСАХ
(В ПРОДАЖЕ С ЯНВАРЯ 2005 Г.)
- СУПЕРМЕН: ТЕМНАЯ СТОРОНА
- СУПЕРМЕН: БИТВА С ЭСХАТОНОМ
- СУПЕРМЕН: МЫ ВЕРНУЛИСЬ!
- СУПЕРМЕН: НАМ НЕТ ПРЕГРАД!



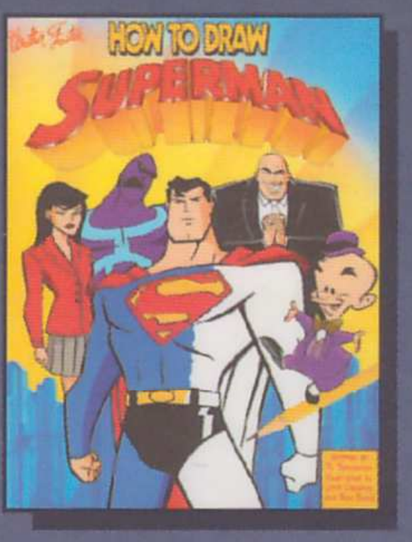

DC TM

**УЗНАЙ БОЛЬШЕ: WWW.P-EVRO.RU**

# КАК РИСОВАТЬ

# BATMAN™

## БЭТМЕНА




ЗНАМЕНИТЫЙ ХУДОЖНИК И ИЛЛЮСТРАТОР КОМИКСОВ ТАЙ ТЕМПЛТОН РАСКРЫВАЕТ СЕКРЕТЫ ТОГО, КАК НАУЧИТЬСЯ РИСОВАТЬ РЫЦАРЯ ТЬМЫ БЭТМЕНА ЛУЧШЕ ВСЕХ!

В СЛЕДУЮЩИХ ВЫПУСКАХ НАШЕЙ СЕРИИ ТАЙ ВМЕСТЕ СО СВОИМИ ДРУЗЬЯМИ ДЖОНОМ ДЕЛАНИ И РОНОМ БОЙДОМ НАУЧАТ ВАС ЛУЧШЕ ВСЕХ РИСОВАТЬ КОРОЛЕВУ АМАЗОНОК ЧУДО-ЖЕНЩИНУ И ЛЕГЕНДАРНОГО СУПЕРМЕНА.

СКОРЕЙ ЖЕ БРОСАЙ ВСЕ ДЕЛА:
РИСУЕМ СУПЕРГЕРОЕВ!

Walter Foster™

ISBN 5-94946-144-4
9 785949 461440

издательство
ПРАЙМ
ЕВРОЗНАК
www.p-evro.ru

ОЛМА ПРЕСС